
CASUS Belli
jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine
Mensuel !
mai 96
N° 94
GUILDES
le jeu de rôle
le jeu de cartes
A la rencontre de la milice des caves, pour AD&D
et des Chevaliers d'Airain, pour Simulacres
Jeu de figurines fantastiques
Léviathan attaque !
M 3168 - 94 - 32,00 F
230 FB - 8,50 FS - 4.95 $can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F - 9800 L
Une nouvelle formule de scénario, les Moyens Métrages, pour JRTM et AD&D.

Édito

Il y a des jeux qui paraissent dans l'indifférence, et d'autres qui suscitent la curiosité, à des degrés divers. En cette période de cartomanie, coup de chapeau à *Guildes*, le jeu de rôle, qui a visiblement généré un sentiment plus rare : l'envie.

L'envie de créer un personnage, l'envie de le lancer à la découverte des mystères du Continent que deux siècles d'exploration n'ont fait qu'effleurer...

À y regarder, pourtant, il n'y a rien d'original à la base du jeu : c'est du bon méd-fan bien classique. Oui mais. L'art de faire du nouveau, c'est savoir prendre les bons ingrédients de l'ancien, de voir une nouvelle façon de les assembler, et d'y ajouter une petite touche de magie personnelle...

La sortie d'un produit sur le Salon des jeux est un pari, car il risque de pâtir du succès de concurrents qui auront eu la même idée, mais s'il séduit, ceux qui viennent d'y jouer peuvent tout de suite faire partager leur engouement aux autres visiteurs. Et sur *Guildes*, l'effet a fonctionné à fond.

Reprenant l'idée, abandonnée depuis des lustres, qu'un jeu peut aussi sortir en boîte, donc avec des livrets différents destinés qui aux joueurs, qui au MJ ou à tous, *Guildes* est accessible de diverses façons, selon l'intérêt de chacun. Le voilà donc lancé avec un bon capital de sympathie. Reste à transformer l'essai. Yaka...

Didier Guiserix

Mensuel !

Vu au Salon !



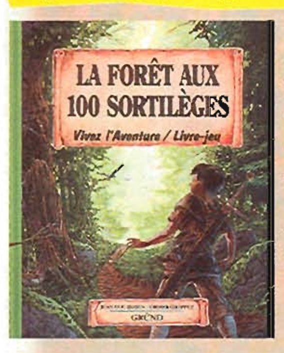
Vous avez une enquête à résoudre, un mystère à élucider ? Suivez nos conseils dans Destination Aventure (p. 76-77) et n'oubliez pas aussi d'emporter le mémento de l'Investigateur (p. 65-66).



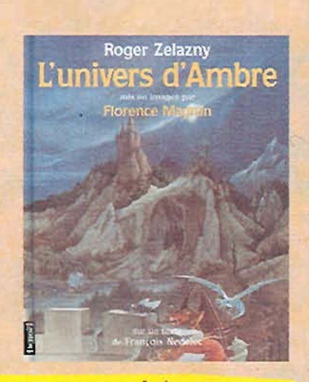
Vous en avez assez de jouer « l'Agence tous risques » des donjons à la quête de la pièce d'or perdue ?

Changez-vous les idées en faisant partie de la milice des caves (p. 30-33), ou faites carrière dans l'ordre des chevaliers d'Airain (p. 72-74). Attention, les chevaliers pourraient bien faire un retour dans notre numéro de juillet !

LA FORÊT AUX 100 SORTILÈGES

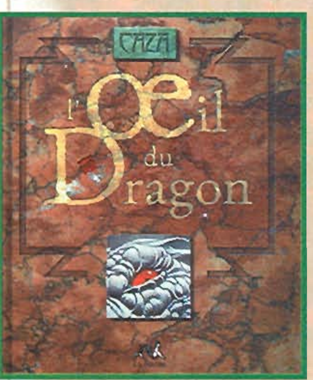


Cette fois-ci, c'est le tandem Jean-Luc Bizien/Didier Graffet qui propose aux plus jeunes de jouer avec histoire et illustrations. Éditions Gründ. Prix indicatif : 48 F.



L'UNIVERS D'AMBRE

François Nedelec et Florence Magnin nous offrent un florilège de textes et de dessins sur *Ambre*, d'après Roger Zelazny. Le livre est très beau, et devrait contenter tous ceux qui cherchent depuis longtemps un recueil d'illustrations de Florence Magnin. Éditions Denoël. Prix indicatif : 195 F.



Caza nous gratifie de *L'œil du Dragon*, un superbe recueil d'illustrations fantastiques (et médiévales) propres à entrer dans l'imaginaire des joueurs. Article dans notre prochain numéro. Éditions de la Sirène.



Contrairement à ce que nous disions dans le numéro précédent, le programme d'animation de Aardman, Wallace & Gromit, a un rapport avec le jeu de rôle puisque la première séquence de ce recueil est un superbe conte médiéval-ironique.

Sommaire 94

Critiques

Magazine & aides de jeu

Scénarios de jeu de rôle



Nos rubriques « habituelles »

Et toujours...

Couverture : Didier Graffet.

N'oubliez pas notre ***bulletin d'abonnement*** *en page 71.*

Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.

Nos ***anciens numéros*** *peuvent être commandés en page 93.*

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33 ; diffusion vente au numéro France métropolitaine.

L'actualité des jeux

Formule mensuelle aidant, nous allons enfin pouvoir vous parler un peu plus longuement des nouveautés qui viennent de sortir.

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve p. 80-81, celle des wargames p. 86-87. La rubrique Coups d'œil est en p. 14-16.



EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

ACJT

● **EmpyriuM** : Le *Livre du joueur*, ainsi que l'écran, sont sortis (voir rubrique Coups d'œil). Le *Livre du Maître de jeu* devrait arriver dans les boutiques peu après ce numéro de Casus. Il contiendra la deuxième partie des règles (tout ce qui concerne les créatures, notamment), une soixantaine de PNJ types, ainsi qu'un scénario et dix idées d'aventures. Il doit aussi développer considérablement le background (tout en laissant, volontairement, planer quelques mystères).

Delcourt

● **Légendes des Contrées oubliées** : *Le grimoire* a pris son temps, mais a fini par sortir. C'est un supplément de 80 pages, entièrement consacré à la magie et illustré par Thierry Ségur. Tout sur le Sel noir, ses pouvoirs et ses effets secondaires, plus deux scénarios.

Descartes Éditeur

● **Ars Magica** : *Un conte d'hiver* est un scénario, troisième volet de la tétralogie des Saisons (paru).

● **Shadowrun** : *Tir Tairngire* est un guide décrivant le royaume elfique qui s'est installé au nord-ouest des États-Unis, là où se trouve aujourd'hui l'Oregon. Contient plein d'elfes, mais ils sont sensiblement plus teigneux que les paisibles joueurs de harpe de la plupart des mondes médiévaux-fantastiques (paru).

● **Château Falkenstein** : ***L'ère de la vapeur*** est paru. C'est un recueil d'inventions plus ou moins délirantes. A noter : contrairement à l'original, la version française contient un (bon) scénario. Plus de détails dans la rubrique Coups d'œil.

● **Warzone** : Des règles de combat pour figurines, dans l'univers de Mutant Chronicles (paru). Critique le mois prochain.

● Eurogames : **Les colons de Katäne** est un jeu de plateau qui a obtenu le titre de Jeu de l'année 95 en Allemagne (paru, ou très bientôt).

Fleuve Noir

● **Série DragonLance** : la première trilogie, *Dragons d'un crépuscule d'automne*, *Dragons d'une nuit d'hiver* et *Dragons d'une aube de printemps*, est de nouveau disponible, dans une nouvelle traduction (meilleure). La deuxième trilogie (qui est la meilleure, de l'avis de beaucoup de fans de la saga !) reprendra le chemin des librairies en juin.

● **Série Royaumes oubliés** : *Les compagnons du renouveau* est un roman du même auteur que la trilogie de *l'Elfe noir*.

● **Série Ravenloft** : *Le carnaval de la peur* est paru. C'est un bon petit roman d'horreur, vite lu, avec une foire aux monstres qui pourrait être récupérée dans d'autres jeux...

● **Série Battletech** : *Guerrier : riposte* est paru. *Guerrier : attaque !*, sa suite, arrivera en juin.

● **Série Magic** : Le n° 2, *La forêt des murmures*, devrait être paru ou ne plus tarder lorsque vous lirez ce Casus.

Halloween Concept

● **Shâan** : Ce jeu de science-fiction prend du retard. Aux dernières nouvelles, il sortirait fin mai. Il suivra la présentation classique des jeux de cet éditeur : un livret d'environ 150 pages à couverture souple.

● **Conspirations** : *Al Amarja*, le supplément-qui-nous-dit-tout sur l'île du même nom, se profile à l'horizon pour le mois de juin.

Hexagonal

● **JRTM** : *Les trésors des Terres du Milieu* est paru (voir rubrique Coups d'œil).

● **Léviathan** : Cette règle pour figurines médiévales-fantastiques dans un univers ravagé par la guerre des Dieux, est parue. Voir L'antre du Critik p. 84-85.

● **Rolemaster** : Le *Rolemaster compagnon IV* contient plein de règles optionnelles, et surtout un index reprenant les sujets de tous les suppléments parus à ce jour (paru, ou pour très bientôt).

Le saviez-vous ?

Les gens de White Wolf font décidément preuve d'une créativité débordante lorsqu'il s'agit de commercialiser des produits dérivés. Vampire devrait bientôt donner naissance à un jeu d'aventure sur PC, et Werewolf à un jeu de combat sur Sony et Sega. Par ailleurs, et plus intéressant, le premier épisode de Kindred : The Embraced a été diffusé le 2 avril aux États-Unis, sur la Fox. Il s'agit d'une série tirée de Vampire : The Masquerade, avec Mark Rein•Hagen dans le rôle du producteur. Pour l'instant, les réactions des fans américains de Vampire oscillent entre l'intérêt indulgent (« ce n'est pas mal, mais... ») et l'indignation furieuse parce que les scénaristes n'ont pas respecté tel ou tel détail de l'univers ou des règles. Qui sait, on finira peut-être par pouvoir juger par nous-mêmes ?

Monghol & Ghota









● **Vampire - la Mascarade** : *Le Manuel du conteur* contient divers conseils de maîtrise, des PNJ prêts à jouer, quelques nouvelles lignées et beaucoup de petites choses d'un intérêt variable.

Ludis

● **Kult** : *Anges déchus* est une grosse campagne située à New York, centrée sur les Enfants de la Nuit. C'est plein de vampires, de cannibales qui hantent les égouts et autres créatures charmantes. Cela dit, les fans de Kult en pensent le plus grand bien (début mai).

● **Wraith – Le Néant** : *Le guide des joueurs* sortira courant mai. C'est un épais volume, plein de compétences et de pouvoirs supplémentaires, de conseils de jeu et de clarifications de règle. Les deux chapitres qui présentent les factions en présence dans l'Outre-monde occidental, et les empires des morts installés en Afrique, en Asie, dans les Caraïbes, en Polynésie, en Inde, etc., sont particulièrement intéressants.

MultiSim

● **Rêve de Dragon** : Le sixième Voyage, *Château Dormant*, dû comme d'habitude à la plume onirique de Denis Gerfaut, devrait être sorti ou ne plus tarder.

● **Guildes** : Le jeu de rôle est sorti, voir L'antre du Critik, p. 20-22. Un écran accompagné d'un scénario devrait suivre à relativement court terme, mais sans doute plutôt en juin qu'en mai.

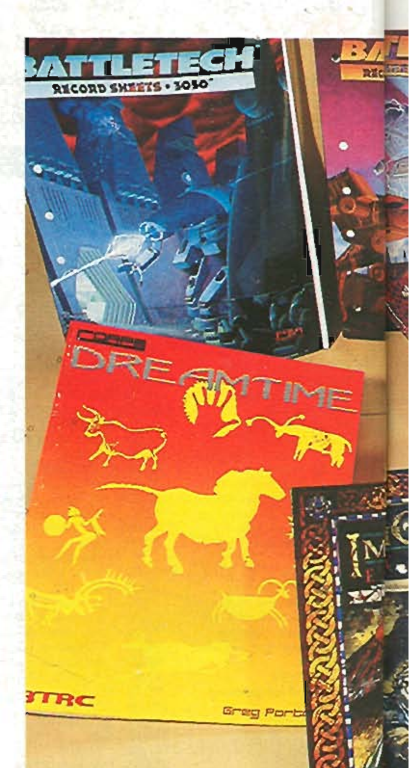
Oriflam

● **Cyberpunk 2020** : Chrome Book 3 ne devrait pas tarder, avec toujours plein de matériel de haute technologie, programmes, véhicules et armes.

● Il est fortement question, avant l'été, d'une nouvelle édition entièrement refondue d'**Hawkmoon**.

Sans Peur et Sans Reproche

● **Soirée Enquête** : *Cinq cadavres à la Une* est paru. C'est un petit grandeur-nature prêt à jouer pour dix personnes. Un psychopathe massacre les journalistes vedettes de FT1 et leur arrache le foie... Ce second titre est nettement plus ambitieux que *Série noire à l'encre rouge*, et s'avérera sans doute plus complexe à jouer (mais reste aussi simple à mettre en scène). Et puis, c'est très drôle à lire, avec un ton quelque part entre les Guignols de l'info et le Canard enchaîné. Si vous voulez le faire jouer, lisez l'errata ci-dessous.



Tous les produits sur 3615 Casus rubrique NEW

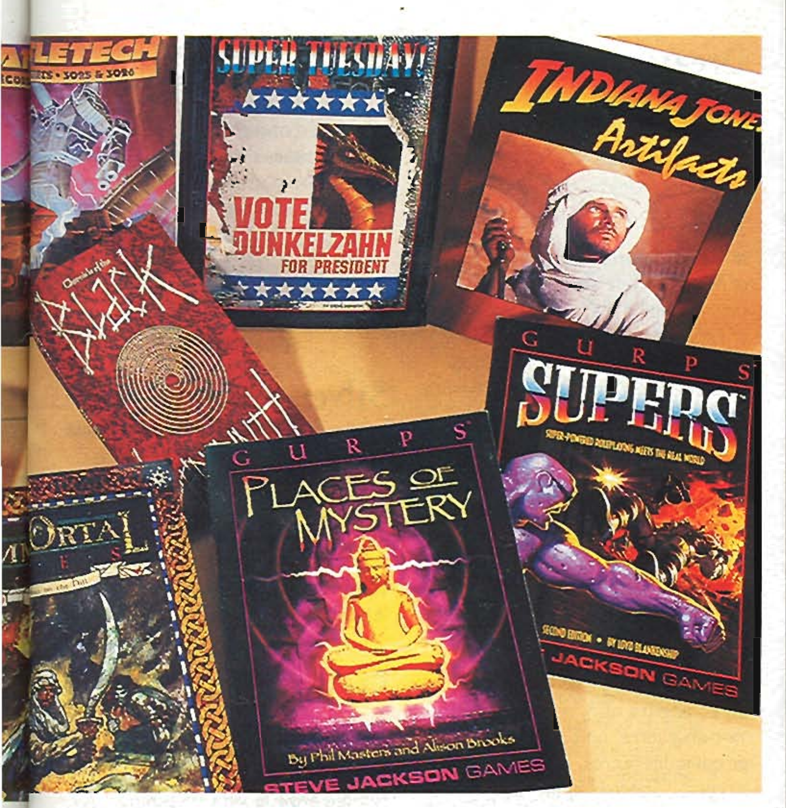
Errata Cinq cadavres à la Une

Un malencontreux accident informatique a fait disparaître deux des indices nécessaires à Phelps. Grâce à Casus, les voici ! Ils doivent lui être remis aux moments indiqués dans le timing de la soirée.
Voici comment doivent être compris les noms de code utilisés : Pizzaïolo (Phelps) ; Mama (les camarades de Phelps qui sont dans la camionnette) ; Anchois avarié (le gibier de Phelps).

Message 1
— Mama à pizzaïolo...
Mama à pizzaïolo ! L'anchois avarié est dans la même pièce que vous, je répète, l'anchois avarié est dans la même pièce que vous ! »

Message 2
— Mama à pizzaïolo...
Recevons émission d'ondes antiprotoniques négatives provenant de la pièce où vous êtes ! Phénomène inconnu... »





Siroz Productions

● **Gurps** : *Gurps Psioniques* est repoussé à juillet.

● **Nightprowler** : *L'atlas de Samarande* paraîtra fin mai. Son titre s'explique de lui-même...

● **Bloodlust** : *Chroniques sanglantes* est paru. C'est un recueil de 96 pages, contenant quatre scénarios, qui promèneront les personnages des jungles ghadhars aux déserts batranobans.

● **Bitume** : Une nouvelle édition du jeu fétiche de Croc est prévue avant l'été.

● **Éditions du Khom Heïdhon** (orthographe non garantie) : Les premiers titres de cette nouvelle collection de romans devraient être en boutique au moment où vous lirez ce Casus. La réédition d'*Un regard vertical* et sa suite, *Le silence est d'or*, pour Scales, ouvrent le bal. Tous les deux sont de G.E. Ranne. Quant à *A double tranchant*, dans l'univers de Bloodlust, il porte la double (et énigmatique) signature de Jeff et de 7.7.

TSR (en français)

● **AD&D Forgotten Realms** : *Marco Volo : Arrivée* est un scénario de 32 pages, le dernier volet de la trilogie Marco Volo. Il est prévu pour un groupe de niveau 6 à 8, et lui fera visiter toutes sortes de coins malsains des Royaumes oubliés. *Le Manuel complet des humanoïdes* contient tout ce qu'il faut pour jouer des créatures adorablement sympathiques, des gobelins aux satyres en passant par les orques (voir rubrique Coups d'œil).



Les dates de parution indiquées ci-dessous sont celles prévues pour les États-Unis. Il faut ajouter 1d40-4 jours pour déterminer quand ces produits seront disponibles en France.

BTRC

● **Dreamtime** est un petit machin étrange et très sympa, où l'on joue des hommes préhistoriques dans un univers peuplé d'esprits de la nature (paru).

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : On devrait voir arriver très bientôt *In the Shadows*, un recueil de trois scénarios.

Dark Ages Games

● **Cyberworld Live-action RPG** : Ce gros livret contient tout ce qu'il faut pour faire jouer des grandeur-natures dans des univers cyberpunk. La mode des règles de grandeur-nature, ou des GN prêts à jouer, est en train de se répandre, décidément !

Dream Pod 9

● **Heavy Gear** : *Into the Badlands* est un guide décrivant une région désertique de Terra Nova.

FASA

● **Earthdawn** : *Magic : A manual of Mystic Secrets* est paru (voir Coups d'œil). The *Book of Exploration* devrait suivre très prochainement. Comme son titre l'indique, c'est un recueil de compte rendus de voyages à la surface de Barsaive, accompagnés de mini scénarios.

● **Shadowrun** : Finalement, *Super Tuesday* n'est pas une boîte, mais un livret. En revanche, c'est toujours une grosse campagne consacrée aux préparatifs de l'élection présidentielle de 2057. Les malheureux Américains ont le choix entre un dragon, un écologiste nain, un général va-t-en-guerre, un politicien véreux et quelques autres, tout aussi « typés ». *Shadows of the Underworld*, sa suite, devrait sortir en juin.

● **Battletech** : *Record Sheets : 3025 & 3026* et *Record Sheets : 3050* sont deux épais recueils présentant les caractéristiques techniques d'un tas d'engins de mort. Il y en a pour tous les goûts : hélicoptères, sous-marins, chars d'assaut... sans oublier, bien entendu, des pages et des pages de robots géants.

Heartbreaker

● **Mutant Chronicles** : *Mishima* est un guide sur la super-corpo japonisante (au sens samouraï du terme, pas au sens dessins animés) qui s'est adjugée Mercure, et dont la devise est « La Mort plutôt que le Déshonneur ». Banzaï !

Palladium Books

● **Rifts®** : *Juicer Uprising* est paru. C'est un gros livret, qui complique un peu plus l'univers de Rifts.

R. Talsorian Games

● **Cyberpunk 2020** : *Live and Direct* se penche sur les médias du XXI[e] siècle (paru).

● **Castle Falkenstein** : *The Book of Sigils* est un supplément sur la magie, bourré de livres maudits, d'ordres de magiciens et de conseils de jeu, avec en prime une longue nouvelle.
Très intéressant, et très paru.

● **Mekton Zeta** : *The Invasion Terra Files* présente les 36 machines de guerre utilisées dans Invasion Terra (paru).

Silver Shadows

● **Shades of Nightfall** est un petit livret proposant toutes les règles nécessaires pour jouer des grandeur-natures avec des vampires « sans être limité par le background d'un jeu de rôle ». C'est une (petite) pierre dans le jardin de White Wolf...

Steve Jackson Games

● **Gurps** : La société texane semble avoir le vent en poupe, et enchaîne les sorties à un rythme absolument infernal. *Gurps Places of Mystery* est paru. C'est une passionnante visite guidée des endroits bizarre de notre bonne vieille terre. *Gurps Supers, 2nd edition*, est également paru. Il contient tout le nécessaire pour joueur un super-héros avec des super-pouvoirs qui combat d'affreux super-vilains. Il n'y a que les fans du genre pour ne pas trouver ça super-flu... Plus décalé : lorsque vous lirez ce Casus, *Gurps Goblins* devrait être sorti. Cela se passe dans un XIX[e] siècle parallèle, où l'Angleterre est peuplée de gobelins. On va peut-être enfin assister à la réhabilitation de ces sympathiques créatures, victimes d'une mauvaise réputation complètement injustifiée !
Juste après, il y aura la réédition de *Gurps Basic Set, 3rd edition* (un relookage plus qu'une refonte, semble-t-il).

● Deux petites infos à plus long terme, mais qui font toutes les deux très plaisir : la version américaine de Tempête sur l'échiquier, *Knightmare Chess*, devrait sortir en juillet. Cocorico !
Et on verra, l'année prochaine,







un *Gurps Discworld*, coécrit par Terry Pratchett (l'auteur des romans. En français, ça s'appelle *Les annales du Disque-monde*, c'est chez l'Atalante et – inspi sournoise en passant –, c'est génial !).

TSR

● **Advanced Dungeons & Dragons** : *Treasure Tales* (seize mini scénarios ; avril).

● **Birthright** : Plein de choses courant mai. TSR insiste sur cette gamme... Nous aurons donc *The Rjurik Highlands* (à la découverte de nouveaux territoires ; fin mai) ; *Barukl-Azikh Sourcebook* (guide d'un royaume nain ; mai) ; *Halskapa Domain Sourcebook* (guide régional ; mai).

● **Forgotten Realms** : *Faith & Avatars* est paru. C'est un énorme guide sur les dieux, leurs avatars, les reliques qu'ils laissent derrière eux, les sphères de magie qu'ils accordent à leurs prêtres, et ainsi de suite. C'est épais, écrit tout petit, et ça a l'air passionnant... *Vilhon Reach*, la découverte d'une région inexplorée, suivra fin mai.

● **Planescape** : *Something Wild* est une grosse aventure niveau 4 à 7 qui promènera les aventuriers à travers le multivers, en passant entre autres par un épouvantable plan-prison ; *Uncaged : Faces of Sigil* est un recueil d'une quarantaine de PNJ qui jouent tous un rôle important dans cette cité, pivot du multivers (paru).

● **Ravenloft** : *Bleak House* (aventure en boîte et dans une maison hantée, niveau 6 à 12 ; vu le niveau nécessaire, les fantômes doivent avoir pris pas mal de vitamines ; paru) ; *Monstruous Compendium : Ravenloft, appendices II et III* (plein de monstres qui rendent fous avant de vous dévorer ; parus).

West End Games

● **Masterbook** : *Book of Artifacts*, pour Indiana Jones, est paru. C'est un gros bouquin plein d'objets historico-magiques, dans la lignée de l'Arche d'Alliance. Il contient aussi, en appendice, tout ce qu'il faut pour jouer les Masterbooks (qui fonctionnent avec un système inspiré de Torg) avec les règles de Star Wars. *The E-Branch Guide to Psionics* est pour Necroscope, dans un univers inspiré de l'écrivain Brian Lumley.

● **Star Wars** : Petite erreur le mois dernier : le guide *The truce at Bakura* est bien inspiré d'un roman, mais celui-ci existe en français (*Trêve à Bakura*, aux Presses de la Cité). Plus de détails dans Coups d'œil. *Imperial Entanglements* est un recueil de scénarios pour figurines. *Adventure Journal 10* est paru, avec comme toujours plein d'aides de jeu.

White Wolf

● **Vampire – The Dark Ages** : Paru, voir L'antre du Critik p. 24. L'écran, accompagné d'un bloc de feuilles de personnages, devrait être sorti au moment où vous lirez ce Casus.

● **Vampire – The Masquerade** : *Blood & Fire* est la suite, très attendue, de la campagne centrée sur le clan Giovanni. Pour l'instant, on en sait peu de choses, sinon qu'elle se passe à Rome aux alentours de 1650 (mai).

● **Mage – The Ascension** : *Celestial Chorus* présente cette Tradition de mages mystico-religieux (mai).

● **Werewolf – The Apocalypse** : *Chronicle of the Black Labyrinth* est un livre de propagande pour le Ver, publié par une bande d'adorateurs humains. Certains passages sont sinistres à souhait. En fait, c'est une bonne approximation de ce que pourrait être un livre maudit du mythe de Cthulhu, par exemple (paru).

● **Changeling – The Dreaming** : *Shadows on the Hill* est paru. C'est une description d'Hawaï, ses changelings indigènes, ses requins-garous, ses complots. Intéressant, à condition d'avoir envie de prendre des vacances dans un paradis tropical. Tiens, par ailleurs, un jeu de cartes à collectionner tiré de Changeling devrait paraître cet été.







Premières impressions sur les jeux nouveaux tout frais débarqués à la rédaction

v.f. : jeu en français : v.o. : jeu en étranger

POUR BIRTHRIGHT, EN V.O.

The Book of Magecraft

Un enchantement !

Ami sorcier, rappelez-vous, lorsque vous avez décidé de devenir le régent magicien du groupe. On vous avait promis pouvoir, lingots d'or et succubes à volonté, et tout ce que vous avez trouvé dans les règles de base, c'était une poignée de sorts de Royaume, des règles d'administration des sources de magie, claires mais un peu simplistes, et une description de quelques puissants magiciens qui n'a fait qu'aviver votre complexe d'infériorité. Heureusement, *The Book of Magecraft* est arrivé ! Les auteurs, s'ils sont passés par les chapitres obligés (nouveaux sorts, nouveaux objets magiques, nouveaux kits de personnages), ont su les adapter à l'atmosphère subtilement originale du monde de *Birthright*. De plus, la partie concernant la gestion des sources et des lignes de pouvoir ouvre de nombreuses possibilités aux magiciens entreprenants, sans toutefois bouleverser l'équilibre des classes. Au contraire, avec ces nouvelles règles, les sorciers risquent d'avoir encore plus besoin de ressources monétaires et de points de régence. Heureusement, de nombreux conseils émaillent la partie background du supplément. Celle-ci, qui présente plusieurs magiciens, leurs forces, leurs faiblesses et leurs tactiques préférées, ainsi qu'un aperçu des divers cursus offerts au futur sorcier, est un plaisir à lire. D'ailleurs, l'ensemble de ce supplément étonne par sa qualité littéraire (surtout chez TSR).

Un sans-faute, donc, que vous soyez un régent sorcier cherchant à développer son royaume de manière originale ou un MD désirant approfondir votre connaissance du monde de Cérilia (même si *The Book of Magecraft* n'est pas indispensable pour jouer avec plaisir une campagne de *Birthright*).

Samuel Delerme

Un supplément en anglais édité par TSR.
Prix : environ 120 F.



UN JEU DE RÔLE EN V.F.

EmpyriuM

Un goût d'Ailleurs et d'Hier

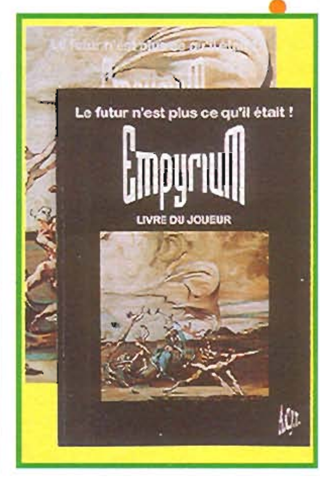
En 3970, l'humanité a colonisé une dizaine de planètes, qui recèlent bien des surprises : extraterrestres presque humains, cyborgs, pouvoirs de l'esprit, mutants, clones, droïdes s'y rencontrent sans problème. Basé sur le jeu par correspondance *ContinuuM*, l'histoire et les races d'*EmpyriuM* sont un vaste fourre-tout où se mêlent les créations des joueurs et celles des concepteurs. Le but avoué de ces derniers n'est d'ailleurs pas d'avoir un monde bien lisse et structuré (à la *Star Wars*), mais plutôt un foisonnement prenant ses sources dans le space opera des années 50 à 70, en passant par les villes-puits de *l'Incal*, les précogs de Philip K. Dick, les androïdes à la *Terminator*... Tout doit être grand, mystérieux, cocasse, et si les divers organismes centraux semblent tout gérer à la soviétique, il y a la place pour les détectives privés, les contrebandiers et autres asociaux.

Le *Livre de joueur* (disponible) fournit les bases que les joueurs doivent connaître : un historique court, la création des personnages, quelques données sur l'équipement, plus deux types de règles : Initiation et Principales. C'est un peu juste et il est quasiment impossible de jouer les règles normales si l'on ne possède pas l'écran ou le *Livre de maître de jeu*. Nous avons pu jeter un coup d'œil à ce dernier livre avant qu'il parte chez l'imprimeur (il devrait être dans vos boutiques en ce moment) et il est indispensable pour jouer la moindre partie.

Au chapitre des défauts : la présentation bas de gamme (ne faisant pas rêver) et la consultation difficile (où est la règle RP02A ?). Même si vous cherchez un jeu de space opera au background original et déjanté, il vous faudra un meneur de jeu très expérimenté pour tirer d'*EmpyiruM* tout son potentiel caché. (Une critique plus complète sera proposée dans Casus n° 95.)

Pierre Rosenthal

Jeu de rôle de science-fiction spatiale édité en français par ACJT.
Prix indicatifs : Livre du joueur 136 F,
Écran 70 F,
Livre du maître de jeu 190 F.



POUR LOUP-GAROU, EN V.F.

Le livre du Ver

Excellentes abominations et splendides horreurs

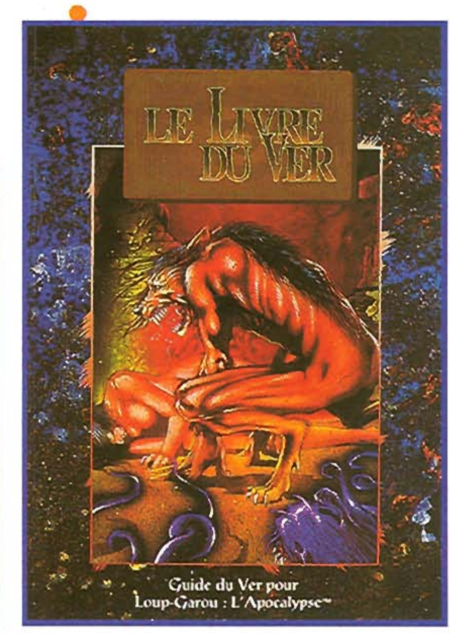
Le livre du Ver fait partie des meilleurs suppléments parus pour *Loup-garou*, et c'est surtout l'un des plus utiles. Il présente en détail tous les serviteurs du Ver, cette entité quasi divine qui personnifie le Mal, la Corruption, la Pollution et autres concepts charmants. Dans la mesure où le Monde des Ténèbres est un tout, les informations de ce supplément sont également utilisables dans les autres jeux de la gamme (surtout *Mage* et *Vampire*, en fait. Les ombres et les changelings n'ont pas beaucoup de rapport avec le Ver).

Au fil des pages de ce gros livret, on découvre les secrets des Spirales noires, les garous renégats passés au service du Ver ; de la Pentex, la super-multinationale qui a entrepris de corrompre l'humanité pour l'amour du profit ; de Malfeas, le monde du Ver, loin dans l'Umbra ; et d'une foule d'autres entités abominables. C'est très bien fait, suffisamment pour donner l'impression que les garous n'ont aucune chance ! Même les Investigateurs de *L'appel de Cthulhu* semblent mieux lotis ! En fait, à côté du Ver et de son cortège de serviteurs, Cthulhu et ses petits camarades font parfois pâle figure. Après tout, les Grands Anciens ne s'intéressent pas à l'humanité, sauf de très loin, ou par accident. Le Ver, lui, n'existe que pour corrompre les humains et détruire le monde. Ses serviteurs estiment qu'ils arriveront à leurs fins d'ici une ou deux décennies...

Le livre du Ver est un supplément indispensable aux MJ de *Loup-garou*, mais il doit être utilisé avec subtilité et modération. Les créatures qu'il présente sont souvent de taille à liquider une meute de garous enragés sans se donner trop de mal. De plus, si vous ne faites pas attention, vous risquez de transformer le jeu en une gigantesque partie de chasse au monstre.

Tristan Lhomme

Un supplément en français pour Loup-garou, publié par Hexagonal.
Prix : environ 140 F.



UN JEU DE COMBAT EN V.F.

Citytech

Bataille sans merci sur fond techno-guerrier

Citytech, deuxième édition, est un jeu de combat entre Battlemach (des puissantes machines de guerre qui dominent les champs de bataille du XXXI[e] siècle), complet et autonome. Il met à jour les règles originales de *Citytech* et assure leur compatibilité avec celles de *Battletech Compendium*, afin que les joueurs puissent utiliser l'intégralité des unités et des matériels disponibles en 3054.

Les règles sont très claires et complètes. Elles vont du déroulement du jeu (mouvement, combat...), aux bâtiments, aux véhicules, à l'infanterie, en passant par la construction de son propre Mach.

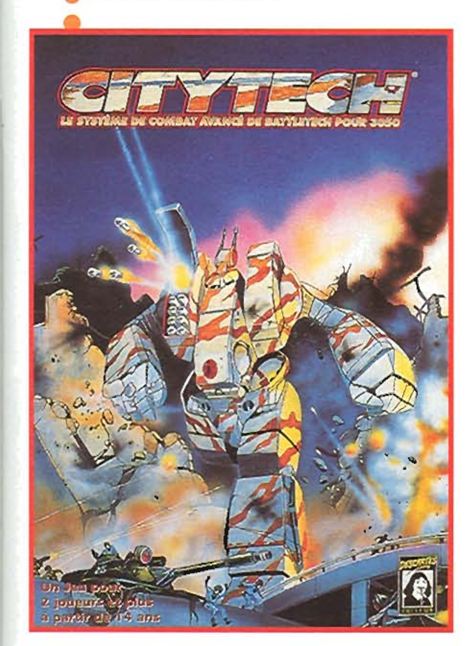
Le matériel comprend 16 figurines (à peindre) qui représentent vos Machs et leur fiches correspondantes (bonne idée : ils sont différents de ceux qu'on trouve dans *Battletech*). Il y a aussi deux planches de pions en couleurs représentant l'infanterie, les bâtiments, etc. Une aide de jeu cartonnée regroupe toutes les tables principales, ce qui est bien utile (dommage qu'il n'y en ait qu'une).

Bien que l'infanterie fasse figure de fourmi comparée aux Battlemachs, et qu'elle fasse rarement long feu face à eux, il lui arrive quand même d'infliger assez de dégâts pour retourner la situation, surtout quand la bataille se déroule dans une fourmilière, c'est-à-dire dans une ville. Donc *Battletech* et *Citytech* sont complémentaires.

Au chapitre des regrets, l'un concerne le manque de scénario et le fait qu'il n'y ait aucune aide à la disposition des bâtiments dans la ville (c'est aux joueurs de faire appel à leur créativité). Dommage aussi qu'il y ait deux fois la même carte. Solution : n'hésitez pas à faire une « mega » bataille pour mélanger le matériel de *Citytech* avec celui de *Battletech* !

Moï Fink

- Un jeu en français
- édité par Descartes Éditeur.
- Prix : environ 250 F.



UN JEU PAR CORRESPONDANCE EN V.F.

Les Barons du rail

Politique, économie et gestion

Abysse JPC, connue pour ses wargames (*Suprématie mondiale*) ou ses jeux d'aventures et d'arènes, se lance dans un genre peu exploité parce que plus austère. Ici tout tourne autour de la création et de la gestion de sociétés ferroviaires, à la tête desquelles des présidents se livrent une guerre sans merci.

15 joueurs doivent se partager 315 concessions répertoriées sur une carte format A3, les transformer en Sociétés Anonymes, en faire fusionner plusieurs, emprunter à une banque ou investir dans des actions. Et chacun est, durant la vingtaine de tours que compte la partie, confronté à la conjoncture économique : bourse, remboursement d'emprunt, crédits, tout est en constante mutation et n'offre aucune sécurité quant à la gestion de son patrimoine.

Chacun peut se fixer des objectifs différents, puisque cinq classements déterminent les vainqueurs. Ainsi certains seront les meilleurs détenteurs de capitaux, d'autres les plus efficaces en construction, d'autres encore seront remarqués comme les meilleurs connecteurs de réseaux...

La stratégie est donc de mise puisqu'il est possible de lancer des OPA, de détourner des fonds et même (tiens, tiens !) de corrompre des politiciens ; le tout sur un support de feuilles d'ordres extrêmement facile à remplir même si la carte d'origine américaine n'est pas des plus lisibles. Les résultats sont nombreux et copieux en chiffres. Les règles (à lire en plusieurs fois !) font une quinzaine de pages et doivent être consultées souvent en cours de partie.

Vous l'aurez compris, *Les Barons du rail* n'est pas un jeu pour gamins et il faut des neurones sérieusement blindés pour en extraire toute la substantifique moelle. Les amoureux du genre apprécieront la qualité sans faille de ce JpC venant d'outre-Atlantique.

Didier Marchewka

Abysse JPC (M. Tayot,
17 rue Grand Pont,
76000 Rouen)
ou Bal Akela en 3614
code 195150660
*Abysse.
Tour : 25 F,
tous les 15 jours.

POUR JRTM, EN V.F.

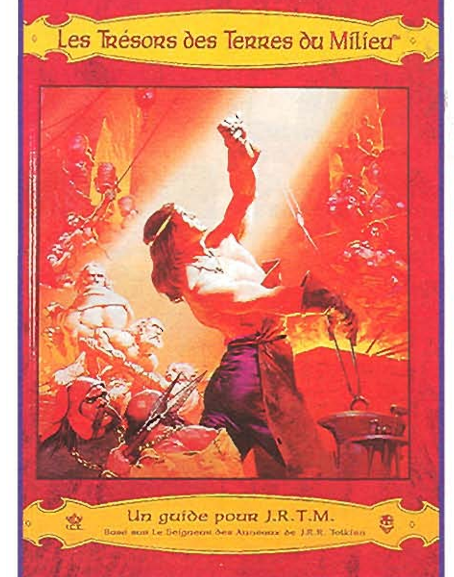
Les trésors des Terres du Milieu

Défense de tout utiliser !

Il y a bien longtemps, TSR avait reçu une lettre d'un MD demandant l'édition d'un second *Deities & Demi-Gods*, car « ses joueurs avaient déjà tué tous les dieux ». Vous éviterez donc d'écrire à ICE pour demander un second *Trésors des Terres du Milieu* si vous possédez déjà tous ceux du premier volume. Qu'il soit bien entendu que ce guide n'est pas un catalogue pour Grosbills, mais un accessoire que le meneur de jeu pourra consulter pour enrichir ses scénarios. Pas question de tout exploiter, mais il est nécessaire d'avoir un vaste choix pour trouver ce qui conviendra à vos parties. Le guide rassemble, classés par types, tous les objets (magiques ou non), armes, livres, instruments, vêtements, etc., qui ont pu être recensés dans les œuvres de Tolkien ou dans les suppléments ICE. Il n'y a donc pas d'objets vraiment nouveaux, mais cela vous évitera de fastidieuses consultations d'ouvrages, y compris des scénarios non traduits ou épuisés. De plus, toutes les sources sont précisées, ce qui plaira aux puristes. On peut donc différencier les objets « authentiques », créés par Tolkien, de ceux inventés dans les suppléments. Mais on est tout de même un peu déçu de ne pas trouver quelques bonnes listes de trésors typiques des cavernes de Dragons ou de Trolls, qui éviteraient d'avoir à faire appel à la table de génération aléatoire, certes infinie, mais plus longue à utiliser.

La bonne surprise concerne la présentation des techniques employées par les créateurs et les artisans qui fabriquent tous ces objets rares. Les outils et les coutumes de chaque peuple sont décrits, ce qui sera particulièrement instructif pour le meneur de jeu. Il pourra exploiter directement la partie géologique et botanique, détaillant les minerais et végétaux utilisés. Ces éléments donnent donc une cohérence à l'ensemble, et permettront d'insuffler plus de vie et de réalisme dans les campagnes, en ajoutant des notions de vie quotidienne et de commerce. Le guide se révèlera alors bien utile, sans pour autant être indispensable.

Olivier Guillo




- Un supplément
- en français
- édité par
- Hexagonal.
- Prix : 171 F.



POUR CHÂTEAU FALKENSTEIN, EN V.F.

L'Ère de la vapeur

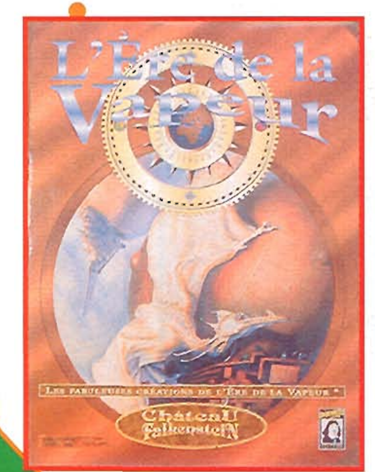
Effort de guerre

L'*Ère de la Vapeur*, premier supplément en français, parviendra-t-il à faire démarrer *Château Falkenstein* ? C'est tout le mal qu'on souhaite à cet ouvrage de 128 pages, véritable catalogue publicitaire d'inventions improbables (vous y croyez, vous, au canon à décharges électriques focalisées ?), teinté d'un humour subtil que la traduction n'a en rien altéré, et agrémenté d'un scénario français, façon « voyage au centre de la terre », qui aurait facilement supporté 20 pages supplémentaires. La plupart des trouvailles présentées couvrent les domaines du transport et de l'armement (du soldat mécanique au vélocipède à vapeur), même si certaines, comme l'obus lunaire ou le calculateur de Babbage, s'apparentent plutôt à de surprenantes variations sur le thème « et si ça marchait ? ». S'il ne s'avère pas réellement incontournable, l'ouvrage épargnera au MJ un fastidieux travail de recherche et de documentation. Deux reproches cependant : l'errata sur les points de taille des machines, disponible sur le Net, n'a pas été inclus dans la version française*... et le prix semble quelque peu prohibitif. Toutefois, *Château Falkenstein* restant un jeu honteusement boudé par le grand public, c'est presque faire acte de soutien que d'acquérir ce supplément, dont la qualité générale s'inscrit sans peine dans la lignée de celle du jeu. A bon entendeur...

Fabrice Colin

* Cet errata est publié dans L'actualité des jeux, voir p. 6 à 11.

- Un supplément pour Château Falkenstein édité par Descartes Éditeur.
- Prix : 159 F.



POUR STAR WARS, EN V.O.

The Truce at Bakura Sourcebook

First contact !

Saviez-vous que peu avant la bataille d'Endor, Palpatine avait pris des contacts avec les Ssi-Ruuk, une race de reptiles bipèdes agressifs extra-galactiques ? Saviez-vous que ces derniers envisagent maintenant de réduire en esclavage les humains ? Saviez-vous qu'ils sont sur le point de remporter leur première grande victoire dans le système de Bakura, l'ultime bastion impérial avant le Grand Inconnu Spatial ? The Truce at Bakura est un roman de Kathy Tyers* qui fait partie de ces suites commandées par Lucas et destinées, à l'instar de la *Nouvelle République* de Thimothy Zahn, à entretenir l'intérêt des fans en attendant la sortie des prochains films (1998... deux ans !). West End Games en profite pour nous faire le coup du sourcebook. Et comme toujours, c'est du sérieux, avec une multitude de caractéristiques, de plans, de dessins et d'explications en tous genres sur environ 150 pages. Reste, cependant, à s'interroger sur l'utilité d'un tel supplément : les MJ ambitieux possédant *Cargos* et *Éclaireurs* y trouveront sans aucun doute une base solide pour une campagne de très grande ampleur de type « sauvons la Galaxie ». Les autres y glaneront bien quelques idées de matériels ou de personnages, mais le thème même du roman les limitera assez rapidement...

Philippe Rat

* Paru aux Presses de la Cité sous le titre « La trêve de Bakura ». Le background du supplément a été enrichi par rapport au roman (par Kathy Tyers elle-même).

- Un supplément en anglais édité par West End Games.
- Prix : 180 F.



POUR EARTHDAWN, EN V.O.

Magic : A Manual of Mystic Secrets

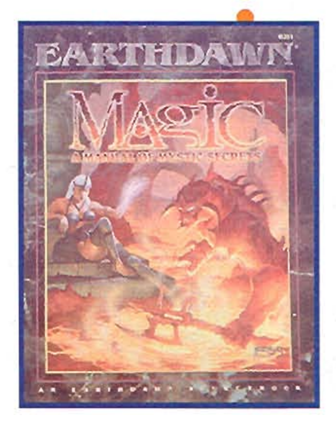
Avec un nom comme cela, il va se vendre

Si ce supplément ne portait pas la mention « Earthdawn », on pourrait croire qu'il s'agit d'un traité sur le jeu de cartes bien connu. Mais *Magic*... est bien plus que cela, puisque c'est le guide quasi exhaustif de la magie dans le monde d'*Earthdawn*. Il rénove les règles concernant le sujet, comme l'avait fait le *Grimoire* de *Shadowrun* en son temps. On y découvre des tonnes de nouvelles possibilités, des sorts (pas beaucoup), des règles et même un type de personnage : le chaman. Il est si bien conçu que l'on se demande pourquoi avoir attendu si longtemps pour le proposer aux joueurs. Le reste est plus ou moins bien vu, et surtout, plutôt complexe. Même si la vision de la magie est proche de celle de *Shadowrun* (rappelons qu'il s'agit du même univers), elle est suffisamment originale pour avoir ses propres règles. La magie « sanglante » était très attendue, et elle se taille la part du lion. On peut regretter cependant la touche de pudibonderie très américaine qui précise au début de la plus « hard » des pratiques qu'elle est uniquement réservée aux personnages-non-joueurs. Impossible donc de combattre le feu par le feu... La description du monde astral n'est pas très originale, mais on y découvre des plaines qui changent de l'astral à la *Shadowrun* ou de l'Umbra à la *Werewolf*. La dernière partie, pour les fanatiques des chiffres, permet de créer ses propres sorts. Cependant, on se rend compte rapidement qu'une once de jugeote est quelquefois plus utile qu'une série de calculs complexes...



Croc

- Un supplément en anglais pour Earthdawn, édité par Fasa.
- Prix : environ 140 F.



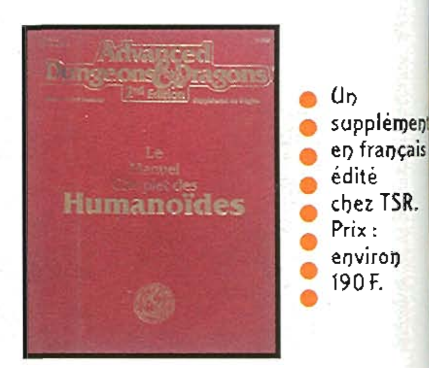
POUR AD&D, EN V.F.

Le manuel complet des Humanoïdes

Dans la troupe, y a pas d'elfes des bois...

Y a des gobs, mais ça ne se voit pas. Ainsi donc, il semblerait que, grâce à ce supplément, la meilleure façon de marcher soit celle des « méchants » des mondes d'AD&D. Déjà, il y a plusieurs années, TSR nous avait gratifiés d'un excellent *Gazeeter : The Orcs of Thar*, qui nous permettait de devenir gobelin 15ᵉ niveau. L'ensemble, dans l'esprit orc bête et méchant, était un plaisir d'humour, de doux délire, et de jouabilité. Qu'en est-il de son successeur ? Soyons clair : l'atmosphère est beaucoup plus sérieuse. Mais ne boudons pas notre plaisir. De l'Aarakocra au Wemic, vous trouverez largement de quoi étancher votre soif de dépaysement. Les kits de personnages sont bien pensés (avec, en guest star venue d'un lointain passé, l'assassin semi-orc). Le chapitre sur les compétences justifie presque à lui tout seul l'achat du supplément, même pour les humains pur jus. Et l'auteur s'est attaché à fournir suffisamment de tables aléatoires de traits de caractère, superstitions, et autres malheurs divers, pour doter votre personnage d'un véritable esprit humanoïde (il ne lui manquera que l'haleine pas fraîche et l'odeur de vieux fromage pour parfaire sa personnalité). Vous avez même droit à une table de réincarnation qui utilise pleinement les possibilités offertes par ce supplément
Au total, si l'idée de jouer une créature à poils, plumes, ou écailles vous a toujours fasciné, qu'un sort de réincarnation malencontreux vous a transformé en chose pustuleuse, ou, qu'en tant que MD, vous cherchez de quoi donner des cauchemars à vos joueurs, achetez-le. Sinon... vous pouvez quand même l'acheter, ça peut vous donner des idées.

Samuel Delerme



- Un supplément en français édité chez TSR.
- Prix : environ 190 F.



Guildes

Le Nouveau Monde n'est pas loin

Le vent de l'inconnu et de l'épopée souffle sur *Guildes*, le nouveau jeu de rôle de Multisim, qui propose aux personnages de s'embarquer à la découverte d'un extraordinaire continent riche en dangers et en surprises.

What is your quest ?

La quête constitue l'un des éléments fondateurs du jeu de rôle, et plus généralement du médiéval-fantastique, qu'elle soit de nature spirituelle (la quête du Graal par les chevaliers de la Table ronde), personnelle (celle d'Elric le nécromancien[1] pour sa liberté), initiatique (Sévérian le bourreau[2] à la recherche de lui-même). *Guildes*, non seulement n'échappe pas à la règle, mais la confirme doublement : les personnages sont motivés à la fois par des ressorts psychologiques propres et par une quête sociale et culturelle – la quête des origines du sous-titre – particulière à chacun des peuples décrits dans le jeu. Autant dire que les personnages possèdent tous d'excellentes et multiples raisons de partir en aventure.

Mais qui dit quête dit découverte. Et la découverte, avec ce qu'elle suppose de bonnes et de mauvaises surprises, constitue le deuxième thème fondateur de *Guildes*. Les personnages sont issus d'un des six peuples qui habitent un archipel d'îles appelé les Rivages. Voici deux cents ans, un terrible raz de marée ravagea les côtes de l'archipel. Peu après, un marin découvrit, à deux mois de navigation, un mystérieux continent. Cette découverte secoua la chape de morosité et dissipa l'amorce de décadence qui menaçait des sociétés par trop autarciques. Les natifs des Rivages se lancèrent tels des conquistadores à la découverte de ce nouveau monde. Ils le firent avec d'autant plus de conviction que l'existence du Continent (il ne porte pas d'autre nom) apporte un relief saisissant aux récits mythiques qui circulent sur les origines des différents peuples. Sous le double aiguillon de l'intérêt personnel et de la curiosité communautaire, les apprentis explorateurs créèrent le principe des guildes, qui sont des organisations dédiées à la découverte et à l'exploitation des ressources du Continent. Aujourd'hui, après deux siècles d'exploration et d'études, la seule chose dont les natifs des Rivages soient vraiment certains, c'est que tout reste encore à faire et que les secrets et les richesses les plus extraordinaires attendent toujours d'être découverts quelque part au cœur du Continent.

Les natifs des Rivages

Six peuples, appelés Maisons, et très différents les uns des autres, cohabitent plus ou moins paisiblement dans les Rivages. Chacun s'inspire d'une ou deux cultures terrestres ou littéraires, et cela assez fortement, trop même pour certaines Maisons. Si l'identification en est facilitée, l'imagination elle n'y trouve pas toujours son compte. Ainsi, les Ulmèques s'apparentent aux Aztèques ; les Gehemdals rappellent les Vikings ; les Venn'dys font penser aux Vénitiens de la Renaissance ; les Ashragors ressemblent aux Melnibonéens ; les Kheyza, nomades, apparaissent comme des Indiens d'Amérique ; et les Felsins ont une coloration orientale et plus particulièrement japonaise. Chaque peuple est défini par son attitude vis-à-vis de certaines valeurs fondamentales comme la mort, la guerre, l'honneur, etc., et par ses rapports avec les autres cultures. L'organisation sociale ainsi que le niveau technologique diffèrent sensiblement. Ainsi la Maison Venn'dys est une république qui s'appuie sur le développement des sciences : on y fabrique des armes à feu (peu fiables) et des aérostats. Au contraire, la Maison Gehemdal est déchirée par les conflits territoriaux incessants qu'engendre la féodalité et les belles épées forgées y sont très appréciées.

La magie, baptisée Art étrange, constitue une autre différence entre les peuples. Chaque natif des Rivages possède au fond de lui une étincelle de loom. Ce vocable désigne à la fois l'énergie magique et la capacité à la manipuler. En d'autres termes, tous les personnages sont des magiciens potentiels ; ils n'ont besoin que d'un enseignement adéquat et, pour les sorts les plus puissants, de loom pour les jeter. Mais la pratique de la magie a presque complètement disparu des Rivages en raison de la rareté grandissante du loom. Mais celui-ci existe en concentrations extraordinaires sur le Continent...

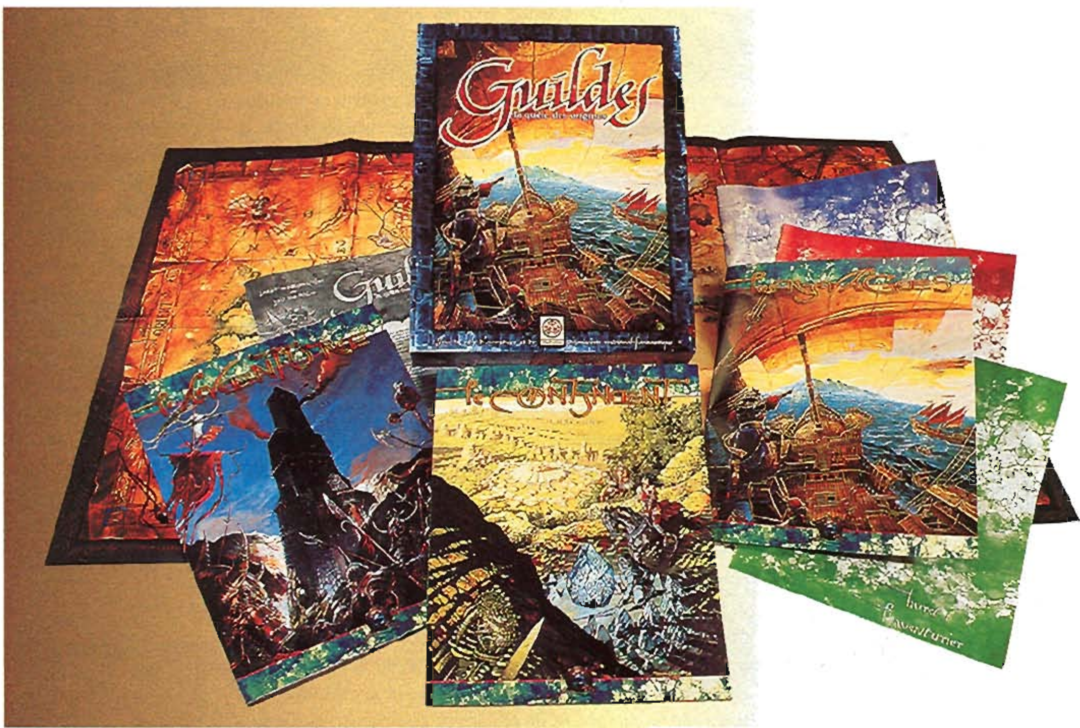
Chaque Maison possède son Art étrange qui peut néanmoins être appris par un natif d'un autre peuple. Chaque Art étrange est associé à un type de loom. Il existe aussi une magie plus commune, composée de « tours », qui ne demande pas de dépense de loom. L'Art étrange des Ulmèques est l'Art onirique (loom vert) qui permet de manipuler les songes et de voyager dans le monde des rêves. Les Gehemdals pratiquent l'Art métallique (loom rouge) qui consiste à produire des effets magiques grâce aux résonances des métaux sacrés. La pratique de l'Art sorcier (loom jaune) qui domestique les quatre éléments primordiaux (terre, air, feu, eau) est interdite au sein de la société venn'dys, mais reste pratiquée par une poignée d'adeptes. Les Ashragors utilisent l'Art démonique (loom noir) afin d'invoquer des démons et de manipuler les morts. L'Art sémantique des Kheyza (loom violet) repose sur l'utilisation du Vrai Nom des êtres et des choses. Enfin, les Felsins constituent un cas à part. Dans leur étincelle de loom, ils ne possèdent que le loom invisible (qui par ailleurs n'existe pas sur le Continent), et ne peuvent donc pas pratiquer les Arts étranges des autres Maisons. Leur Art mystique, à base de méditation, d'entraînement et de concentration, leur permet de développer des effets surnaturels dans le prolongement de leurs capacités physiques.

Les guildes : le nouveau pouvoir

Les guildes sont à l'origine de l'exploration du Continent. Presque tous les natifs des Rivages qui partent pour la grande aventure – et donc les personnages-joueurs – sont membres d'une guilde. La taille de celles-ci varie : certaines ne comprennent qu'une poignée de membres, d'autres plusieurs centaines. Leurs rôles sont variés : explorer de nouvelles parties du Continent, ouvrir des routes com-

1) Voir la saga d'« Elric » de Michaël Moorcock chez Presse Pocket.
2) Voir le « Livre du second soleil de Teur » de Gene Wolfe chez Présence du Futur.

merciales, exploiter les richesses découvertes, commercer avec les Rivages, faire progresser la sapience (le savoir) et les Arts étranges. Les guildes assurent à leurs membres une formation, préalable au voyage vers le Continent, au sein de l'Académie, terme générique qui désigne tous les lieux où un enseignement est dispensé, que ce soit une université ou le pont humide d'un navire. Durant cette période, le nouveau membre est un novice. Il deviendra par la suite apprenti, compagnon et peut-être même maître. Les guildes remettent à leurs membres un «guilder constellé», un objet très précieux puisqu'il permet de stocker le loom découvert sur le Continent. Les compagnons et les maîtres savent utiliser les «machinations», des arts guildiens à mi-chemin entre les compétences et la magie, très utiles dans toutes les situations de confrontation verbale.



Les guildes sont indépendantes des Maisons et représentent un pouvoir autonome. Les plus importantes siègent au sénat de la Constellation, l'instance politique chargée de régler les conflits. En effet, la concurrence entre les guildes est féroce depuis que l'exploitation des richesses du Continent est devenue un enjeu majeur. Les guildes ont créé une monnaie unique, le guilder, et imposé une langue commune, le guildien. Voilà qui suffit à prouver l'influence énorme qu'elles ont acquise parmi la société des Rivages. Ce sont elles qui détiennent le pouvoir sur le Continent et les personnages devront se montrer opiniâtres, rusés et habiles pour grimper les échelons au sein de leur guilde ou assurer le succès de celle qu'ils auront créée.

Les mystères du Continent

Le Continent est gigantesque. Les natifs des Rivages sont loin d'avoir tout exploré; même en effectuer le tour par voie de mer reste un exploit à réaliser. Là-bas, tout est démesuré: les lacs sont des petites mers, les montagnes tutoient le ciel. La nature s'avère extraordinairement riche, variée et luxuriante. Le livre des règles consacré au Continent se révèle lui aussi luxuriant, un peu trop même: les informations abondent et finissent par créer une certaine confusion. Essayons de débroussailler le terrain.

Le Continent n'est pas désert. De très nombreux peuples y habitent, beaucoup de type humain, mais pas tous. Toutes ces cultures ont un mythe commun: leur présence sur le Continent serait due à un cataclysme qui les aurait obligées à quitter leur habitat naturel. Elles coexistent à peu près pacifiquement depuis des centaines voire des milliers d'années, grâce au respect de cinq lois dites «continentales», qui règlent entre autres le partage des territoires et les échanges commerciaux.

Les doctes (savants) des Rivages ont classé les peuples rencontrés en cinq types. Là encore, comme avec les Maisons, on peut établir un parallèle avec des civilisations terriennes. Les Draks sont des primitifs vêtus de peaux organisés en clans. Les Lore se caractérisent par un système politique basé sur la féodalité. Les Urbis sont des citadins proches de la Maison Venn'dys. Les Arkhê sont des Égyptiens qui vivent en harmonie avec leur environnement, et les Wish, pétris de sagesse et de spiritualité, rappellent les Tibétains. Chaque civilisation est décrite de façon à en préciser l'esprit, et deux peuples qui en sont issus servent d'exemples prêts à jouer. Des tables permettent au meneur de jeu pressé de définir rapidement une culture. Les peuples non humains sont eux aussi décrits, environnement par environnement. Certains sont très mystérieux, comme les Hood, des transients (non-humains) du désert, d'autres plus familiers comme les Cyclopes, des transients des montagnes.

L'un des phénomènes les plus extraordinaires sur le Continent concerne les saisons. Celles-ci sont au nombre de cinq: l'été, l'automne, l'hiver, le printemps et le temps sacré, qui s'immisce entre les autres saisons. Mais ces saisons se succèdent dans le plus parfait désordre. Il n'y a rien d'étonnant à ce que l'hiver suive le printemps, puis que vienne l'été et ensuite de nouveau le printemps. De même, elles ne correspondent à aucune logique géographique. Le soleil éclatant de l'été peut briller à 20 km de l'endroit où sévit une tempête de neige. C'est que les saisons sont étroitement associées au loom, au point que chacune d'elles correspond à une couleur de loom et influe sur la pratique des Arts étranges.

Le loom est omniprésent sur le Continent. On en trouve dans des objets, des plantes, des animaux, etc. Les manifestations loomiques les plus étonnantes sont les locus. Il s'agit d'éléments (lieu, objet, etc.) gorgés de loom qui pour la plupart se déplacent par eux-mêmes, suivant un cycle énigmatique. Quelques exemples: les mines d'antiq, qui produisent un métal précieux aux propriétés étonnantes; la caverne de l'Oubli, qui attire les malheureux brisés par la vie et disparaît en les emmenant; le pic des Traîtres, où des pendus posent des questions aux voyageurs...

Trois en un

Pour définir un aventurier de *Guildes*, il faut une feuille de personnage en trois volets: le personnage lui-même, la guilde dont il est membre, la caravane à laquelle il se joindra tôt ou tard. Commençons par l'aventurier. Il est défi- ▷

- **FICHE TECHNIQUE**
- ***Guildes* - la quête des origines**
- **est un jeu de rôle français en français.**
- ***Éditeur*: Multisim.**
- ***Auteurs*: Cyrille Daujean et Stéphane Marsan.**
- ***Présentation*: deux livres, quatre livrets**
- **et une carte couleur,**
- **le tout dans une belle boîte en carton fort.**
- ***Prix*: 269 F.**

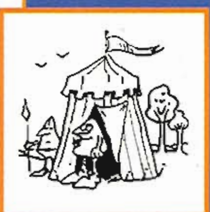
Biclassé boulanger-pâtissier

En plus des professions classiques, à *Guildes* on peut aussi jouer des embaumeurs, des lanceurs de couteau, des révolutionnaires, des danseuses de harem (à jouer en grandeur-nature), des bureaucrates (how exciting!) et même des poètes maudits (ashragors bien sûr).

À qui s'adresse ce jeu ?



Si vous aimez un background bien décrit.



Si vous recherchez des règles claires.



Si vous jouez en campagne.

Si une belle présentation prime.

ni par huit caractéristiques, quatre physiques et quatre mentales, notées de 1 à 6. De ces caractéristiques sont déduits trois arts : l'art guerrier qui sert à résoudre les situations de combat, l'art étrange qui détermine la pratique de la magie, et l'art guildien utile dans les relations avec la guilde. Pas loin d'une centaine de compétences (notées de -4 à 6) réparties par familles (exploration, soin...) parachèvent le portrait. Il ne reste plus qu'à choisir, parmi une liste bien remplie, une profession qui correspond à un niveau donné dans un certain nombre de compétences. Le système de résolution des actions est tout à fait dans l'air du temps : on additionne une caractéristique (ou un art) et une compétence, on rajoute 2d6 et on confronte le résultat à la table de réussite. Les actions sont réparties en dix niveaux de difficulté, de « routine » à « impossible ». Par exemple, pour crocheter une porte, un jet de Agile + Serrureries + 2d6 s'impose. Si le meneur de jeu estime l'action « difficile », il faut que le résultat final soit supérieur ou égal à la valeur indiquée sur la table. Le combat se gère par des tests en opposition : l'attaquant doit réussir un jet d'une qualité supérieure au jet de parade du défenseur. Les personnages possèdent peu de points de vie, aussi le combat est-il assez mortel. De plus, l'utilisation du sheï (la science du combat) permet d'user de tactiques spéciales (botte, attaque en force, avec deux armes, etc.) qui apportent du piment et de la variété aux bagarres. Ce système de jeu est simple à mettre en place et à maîtriser. Son seul véritable défaut est de niveler les compétences des personnages car l'échelle de progression est un peu limitée. L'expérience des aventuriers est quantifiée en points de destin, qui sont octroyés par le meneur de jeu en fonction du comportement des personnages, et qui permettent d'augmenter les caractéristiques et les compétences. Dépenser un point de destin en cours de partie offre la possibilité de rejouer un test raté ou de modifier le niveau de difficulté d'une action.

Venons-en à un autre élément essentiel pour définir un personnage : la guilde à laquelle il appartient. Celle-ci est définie très précisément par sa richesse, son influence, son ancienneté, son organisation (très lâche ou au contraire très structurée), ses troupes (nombre et qualité), le nombre et la nature des routes commerciales qu'elle exploite, etc. Le portrait est très complet et ne laisse rien dans l'ombre. Même le type de contrat (qui va du plus souple au plus contraignant) qui lie le personnage à la guilde et les contacts qu'il a au sein de celle-ci sont définis. Quand le besoin s'en fera sentir, il suffira de quelques tests de compétences pour déterminer si l'aventurier obtient de sa guilde toute l'aide dont il pense avoir besoin.

Dernier élément non négligeable : les caravanes. Elles sillonnent le Continent aussi bien à des fins commerciales que pour l'exploration. Elles aussi sont précisément définies, par leur effectif, leur organisation, leur moral, leur but, les marchandises qu'elles transportent, etc.

Bien installés dans ce cadre douillet, élaboré ensemble par le meneur de jeu et les joueurs, il ne reste plus aux personnages qu'à s'élancer dans l'inconnu du Continent.

Bateau en partance...

Tout cela vous a donné envie de jouer ? Pas de problème, la description de la contrée de Gillian, une petite zone du Continent en partie explorée, ainsi que trois scénarios progressifs, conçus pour un apprentissage en douceur du jeu, sont à votre disposition. Alors qu'attendez-vous ? *Guildes* a peu de défauts en dehors des quelques réserves déjà mentionnées et d'un français hélas trop souvent impropre. La boîte contient largement de quoi jouer, même si on aurait aimé plus de précisions sur les Arts étranges (le choix des sorts est plutôt étriqué) et bien entendu sur le Continent. Mais n'ergotons pas. *Guildes* est un bon jeu, bien présenté, accompagné d'illustrations de qualité, et doté d'un univers très riche qui stimule agréablement l'imagination de tout rôliste normalement constitué. Pour ma part, c'est décidé, je m'inscris à la guilde du Casus florissant et je m'embarque pour le Continent !

Serge Olivier

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

L'utilisation des thèmes jumeaux de la quête et de la découverte ; la richesse du monde et son ouverture à l'imagination de chaque joueur.

On regrette

Une certaine confusion dans la description du Continent.


Guildes
NOM du personnage : NARA SHAHIR
Profession : MAÎTRE BÂTISSEUR
ASPECTS
MENTAL
PHYSIQUE
CHARMEUR
RUSE
SAVANT
TALENTUEUX
AGILE
FORT
OBSERVATEUR
RÉSISTANT
SANTÉ
Art Guerrier
Art Étrange
Art Guildien
ARTS
COMPÉTENCES

Que le Continent soit clément au Casus florissant !

Mais où est passée Mirza ?

Un puissant locus, l'heure bleue, exerce des effets tout à fait étonnants sur les animaux, et les transforme radicalement. Les carpes tiennent des discours, les moutons pratiquent les arts martiaux et les ours lisent la collection complète de Casus reliée. Aventuriers, voilà l'occasion de vous faire battre aux échecs par votre cheval.

Guildes - le jeu de cartes existe. **Pour en savoir plus, voir p. 80-81.**



Vampire : The Dark Ages



En route pour le passé ! Cinq ans après la naissance de *Vampire*, White Wolf effectue un retour en arrière de huit siècles, et nous ramène en Europe, à l'époque où les vampires étaient à l'apogée de leur puissance.

Décor historique

Ouest de l'Europe, vers 1195. Les royaumes européens commencent à peine à devenir des entités cohérentes, plutôt que des collections de fiefs disparates. Richard Cœur de Lion, roi d'Angleterre, et Philippe Auguste, roi de France, se font la guerre pour la Normandie, et bientôt pour tout l'ouest de la France. L'Église fait de son mieux pour guider un maximum de monde vers le Royaume des Cieux, quitte à brûler quelques hérétiques au passage. En Terre sainte, les royaumes francs commencent à se désintégrer, malgré la récente croisade... Et tout cela n'a, au fond, aucune importance. Ce qui compte, c'est la guerre incessante que se livrent, depuis des millénaires, les vampires. Car l'Europe grouille de buveurs de sang. Chaque ville, chaque bourg a son ou ses maîtres nocturnes, qui s'affrontent presque ouvertement, sans trop se soucier des réactions des mortels. Il faut dire qu'ils ont toutes les raisons du monde de se combattre. Chacun des treize grands clans de vampires déteste une ou plusieurs autres lignées, les jeunes commencent à songer à se rebeller contre les Anciens... et les malheureux petits personnages, à peine vampirisés, sont jetés dans ce nid de vipères.

Changer un système qui marche ?

A force de critiquer des jeux de WW, j'ai l'impression de radoter lorsque je décris le système, qui reste strictement le même d'un jeu à l'autre. En deux mots : les personnages sont définis par neuf caractéristiques et une trentaine de compétences, toutes notées de 1 à 5 (pour les PJ, parfois un peu plus pour les PNJ). Pour résoudre une action, on additionne les scores dans une caractéristique et une compétence, et on lance un nombre de dés équivalant à ce total. On compare les résultats à un facteur de résultat. Tous les résultats supérieurs ou égaux sont un succès, tous les autres sont des échecs. C'est tout simple, et fort efficace. La liste de compétences et le système de combat ont tous deux été revus dans une optique « médiévale », et c'est du très bon travail.

Vampire : The Compil

Le moins que l'on puisse dire est que les idées originales ne foisonnent pas dans *Dark Ages*. Même la meilleure idée du jeu, l'apparition du système des « Voies » (des codes moraux qui se substituent à la caractéristique Humanité), trouve son origine dans les « Chemins » suivis par les membres du Sabbat... et donc dans un supplément pour l'autre *Vampire*. Ce n'en est pas moins une très bonne idée, fort bien exploitée. Les conflits internes des vampires et leurs luttes pour sauver leur Humanité, si familiers aux personnages du XXe siècle, changent de dimension. Les vampires médiévaux ont tendance à se demander s'ils sont vraiment damnés, et si oui, comment il convient de vivre leur damnation.

Et puis, les fans de *Vampire* seront heureux d'avoir, pour la première fois, les treize grands clans et les dix-sept Disciplines (les pouvoirs vampiriques) présentés en un seul ouvrage. Et pourtant, même cette bénédiction est mitigée. Certains clans ne sont pas particulièrement sociables, et il sera souvent très difficile de créer des groupes mixtes. D'autres ont beaucoup changé en huit cents ans, restant reconnaissables tout en changeant d'aspect et de centres d'intérêts...

La grande Histoire

La documentation historique est correcte, mais succincte. Nous ayant fourni le nom des quatre principaux souverains d'Europe, et ayant ajouté quelques pages de considérations générales du genre « les chevaliers sont des nobles qui se battent à cheval, l'Église est riche et puissante et les paysans sont pauvres et vivent dans des huttes », les auteurs ont choisi de s'arrêter là... C'est d'autant plus dommage qu'ils se sont visiblement documentés de manière beaucoup plus approfondie. Tout au long du jeu, on oscille constamment entre des commentaires bien venus sur les mentalités de l'époque et des suggestions du genre « créez des royaumes et des villes imaginaires, personne ne s'en apercevra ». De l'autre côté de l'Atlantique, peut-être pas, mais en France, ça risque de se remarquer... Les suppléments à venir seront bien obligés de trancher entre le fantastique médiéval et le médiéval-fantastique, et ce choix sera sans doute déterminant pour l'avenir du jeu.

C'est dans les vieux pots...

Vampire : The Dark Ages reprend, sous une présentation légèrement différente, tous les ingrédients qui ont fait le succès de son illustre aîné : des règles simples, un décor « gothique », un univers vampirique fouillé... Au premier abord, l'aspect systématique de l'entreprise de récupération agace. Et puis, petit à petit, on se laisse séduire... La version White Wolf du Moyen Âge possède son propre charme vénéneux, à base de pendus oscillant sous la lune, de châteaux forts abritant des immortels blafards qui occupent leur éternité à comploter, de catacombes hantées par des vampires et des Choses infiniment plus sinistres... On finit par s'y laisser prendre. Et comme le jeu n'est pas très cher (à peine plus qu'un gros supplément), pourquoi ne pas se laisser tenter ? Au minimum, il contient de quoi faire quelques excursions agréables au Moyen Âge. Et au mieux, si le suivi est à la hauteur, *The Dark Ages* pourra devenir un sérieux rival au premier *Vampire*.

Tristan Lhomme

FICHE TECHNIQUE
Un jeu de rôle en américain, publié par White Wolf.
Auteurs : Jennifer Harsthorn, Ethan Skemp, Mark Rein•Hagen, Kevin Hassall et le reste de l'équipe White Wolf.
Illustrateurs : John Bolton et l'équipe White Wolf.
Présentation : un livre de 289 pages à couverture rigide.
Prix : environ 200 F.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
Le professionnalisme de l'ensemble, la compilation des clans et des pouvoirs.

On regrette
Un certain manque de souffle, peut-être ?

On espère
Un suivi abondant, où les auteurs feront l'effort de se démarquer du premier Vampire...



Loup-garou, Mage, Wraith & Changeling

Les petits frères de Vampire

Après Vampire dans notre dernier numéro, voici un panorama de ce que White Wolf propose aux amateurs des quatre autres jeux situés dans leur version sinistre et corrompue du XX[e] siècle.
Si vous avez du mal à vous y retrouver, lisez notre article « Toute la lumière sur le Monde des Ténèbres », paru dans notre numéro 92.

LOUP-GAROU
Le plus écolo

Les garous mènent un combat désespéré pour sauver Gaïa, la terre-mère, des griffes du Ver, l'incarnation du Mal et de la corruption, dont l'arme préférée est la pollution. Pour l'instant, les garous sont perdants, malgré leurs nombreux atouts (un contact étroit avec les esprits de la nature, et surtout la possibilité de voyager dans l'Umbra, le monde spirituel).

Le cœur du système

● **Les règles** (v.f.)[1]. Que dire de cette version française ? Le dos de couverture est resté tristement célèbre, avec son fameux « Quand ferez-vous rage ? » (pour « When will you rage ? »), et le reste est plus ou moins à l'avenant. Si vous lisez l'anglais, inutile de tergiverser : *Werewolf 2[nd] edition* est un excellent investissement. Beaucoup plus axé sur la culture garou et sur ses relations avec le monde des esprits que son prédécesseur, il est également présenté de façon plus rationnelle et prend en compte les sorties de *Mage*, de *Wraith* et des seize premiers suppléments.

● **Players Guide**. Sans doute le meilleur *players guide* de la gamme : cet ouvrage de 232 pages, outre les ajouts habituels (nouveaux « dons » magiques, nouvelles compétences, etc.), apporte des précisions particulièrement intéressantes sur les treize tribus de garous, ainsi que des considérations assez pertinentes sur les caerns (les sites sacrés), l'Umbra, et de façon plus générale, le mode de vie des garous. On y découvre également de nouvelles créatures-garous (là, c'est « on aime » ou « on n'aime pas » : on se serait facilement passé des requins-garou, par exemple) et un index très pratique de tous les Dons existants, qui fait un peu « livre de sorts ». Globalement indispensable.

● **Storytellers Handbook**. A l'instar de son homologue vampiresque, ce supplément pos-

1) *Quand la mention (v.f.) n'est pas indiquée, c'est que le produit est en anglais.*

sède un horripilant petit côté « sous-players handbook ». Certains chapitres s'apparentent plus à de véritables essais, émaillés de considérations toute personnelles, qu'à de véritables aides de jeu. A réserver aux Conteurs pointilleux.

Les indispensables

- **Le livre du Ver** (v.f.). Le Ver, ennemi ultime des garous et de Gaïa, ne reculera devant rien pour plonger (encore un peu plus) le monde dans les ténèbres et la corruption. « Know your enemy » dit la chanson, moyennant quoi le Conteur aura tout de même intérêt à tenir ce supplément hors de portée de ses joueurs. Toutes les manifestations de l'entité maléfique et abhorrée y sont passées en revue, y compris une certaine Black Dog Games Factory... Indispensable, ne serait-ce qu'à titre informatif. (Voir Coups d'œil.)
- **Umbra : The Velvet Shadow.** Disons-le tout net : l'Umbra est le cauchemar du meneur de jeu novice. « Comment ça, il y a umbra et Umbra ? Comment ça, les garous ne peuvent pas rencontrer d'ombres ? » Même s'il ne répond pas à toutes les questions, ce supplément a le mérite de clarifier une situation passablement embrouillée. Un Conteur imaginatif et maîtrisant parfaitement son sujet y trouvera facilement matière à décupler les possibilités du jeu... Seul risque : les PJ voudront-ils retourner sur Terre ?

Les « Rage across... »

Similaires dans l'esprit aux... *by Night* de *Vampire*, ces suppléments de longueur moyenne détaillent des villes, des régions ou des pays présentant un intérêt significatif pour les garous. A chacun de voir où se situe son intérêt : vous n'aurez que faire d'un ouvrage sur l'Australie si vous menez une campagne dans le Cotentin, à moins de vous inspirer de la structure du supplément en question pour organiser de façon plus judicieuse vos propres créations.

- Rapide tour d'horizon : **Rage sur New York** (v.f.) est un produit honnête qui, sans atteindre les sommets de *Chicago by Night*, contient suffisamment de bonnes idées (la 7e génération, la « carte des pollutions » de la ville) pour valoir le détour, même si la ville se serait plus prêtée à un supplément *Vampire*. **Rage across the Amazon** dévoile le caractère résolument grosbill que *peuvent* prendre certaines campagnes de *Loup-garou* : en gros, ça s'agite pas mal dans les fourrés, lance-grenades à l'appui. A vous de voir si c'est votre truc... Le dernier-né, **Rage across Appalachia**, est un redoutable pavé de 168 pages, où garous et changelings tentent de se battre côte à côte contre une civilisation inconséquente qui menace leur monde. L'un des meilleurs suppléments de la série.

On peut s'en passer

- **Rite de passage** (v.f.). Un scénario d'introduction tout à fait honnête, mais parfaitement convenu : le titre dit déjà presque tout. Les Conteurs paresseux apprécieront.
- **La voie des loups** (v.f.). Tout sur les loups et la tribu des Griffes rouges, la vie dans la forêt, tout ça. Pourquoi pas ? Ça ne mange pas de pain et c'est moins cher qu'un abonnement à *Terre sauvage*.
- **Caerns : Places of Power.** Les caerns, protégés par les garous, leur permettent de communiquer avec le Monde des Esprits. Équivalent garou du *Book of Chantries* pour *Mage* ou du *Haunts* de *Wraith*, l'ouvrage présente quatorze de ces sites sacrés, soit un par tribu en comptant les Danseurs de la Spirale noire, les garous passés au service du Ver. La plupart sont fort bien décrits, même si « l'ambiance » du lieu est parfois noyée sous un flot de caractéristiques et de considérations tactiques un brin stériles. Une curiosité : le chapitre sur les Wendigos, *Arizona*, donne déjà une bonne idée de ce à quoi ressemblera (peut-être) l'énigmatique *Werewolf : The Wild West*, à paraître l'année prochaine.
- **Freak Legions : A Players Guide to Fomori.** L'intérêt de jouer un Fomor (un humain difforme, possédé et passé au service des forces du Mal) ne me sautant décidément pas aux yeux, je me contenterai d'utiliser ce supplément comme une source d'informations pour créer des PNJ.
- **Garou Saga.** Rien à voir, malgré le sous-titre *Who's who among Werewolf*, avec le *Who's who among Vampires* : cet ouvrage de format bâtard n'est qu'une collection de poèmes épiques assez sympathiques, mais dont vous vous épargnerez sans peine l'acquisition, à moins d'avoir une âme de collectionneur.
- **Chronicle of the Black Labyrinth.** Un recueil de contes, de légendes et d'articles pseudo-mystiques centrés sur le Ver, ses sbires et ses serviteurs. Comme le *Book of Nod* de *Vampire* et le *Fragile Paths* de *Mage*, c'est une grosse aide de jeu. Très intéressant si vous lisez l'anglais, si vos joueurs lisent l'anglais, si vous avez envie de le leur donner et qu'ils ont le courage de la lire. Ça fait beaucoup de conditions...

Les « tribebooks »

Sept *tribebooks* sont déjà parus. Quand on enlève la BD du début et les archétypes de la fin, on s'aperçoit qu'il ne reste plus grand-chose... Les chapitres *History* sont de loin les plus intéressants : à vous de voir s'ils le sont suffisamment pour justifier l'investissement. On peut vivre sans.

MAGE
Le plus intello

Les mages du Monde des Ténèbres ont la faculté de modeler la réalité à leur guise, à l'intérieur de certaines limites. Depuis des siècles, des groupes de magiciens se livrent une guerre féroce dont l'enjeu est l'avenir de l'humanité. Ce sont : les Traditions (la faction des personnages-joueurs, héritiers des magiciens et des chamans d'autrefois), la Technocratie (les mages qui sont derrière la civilisation technologique actuelle), les Maraudeurs (des mages puissants, que leur pouvoir a rendu fous) et les Nephandis (qui ont vendu leur âme aux entités épouvantables qui vivent au fin fond de l'Umbra).

Il vous faut absolument

- **Les règles** (v.f.). Elles sont bien écrites, bien traduites... et elles donnent mal à la tête. Le cœur du jeu, le système de magie, est merveilleusement souple, et donc difficile à gérer par le MJ, qui a intérêt à savoir improviser.
- **Book of Shadows.** Il s'agit en fait du *players guide* de *Mage*. Il contient la même chose que tous les autres *players guides* : des règles additionnelles, des précisions techniques... et quantité de petits articles indispensables sur les Traditions, la magie, les mages, etc. A lire absolument.
- **L'écran** (v.f.). Trois volets un peu trop souples, avec un scénario oubliable.
- **La trame du destin** (v.f.). Une excellente aventure, subtile à souhait, qui représente une bonne première approche de l'univers de *Mage*.

Optionnel, mais utile si vous êtes courageux

- **Les règles 2de edition.** Donnent deux fois plus mal à la tête que la 1re édition. Le nombre de pages n'a pas changé, mais la taille des caractères a considérablement diminué, et la quantité d'informations a augmenté en proportion, notamment au niveau du background.
- **The Hidden Lore.** L'écran de la deuxième édition, plus un livret de 70 pages contenant un tas de trucs d'un intérêt variable : règles additionnelles, background, PNJ...
- **Les traditionbooks** : *Virtual Adepts, Verbena, Sons of Ether, Akashic Brotherhood*. A l'exception du dernier, raté, ce sont de bonnes sources d'information sur ces quatre groupes de mages, nettement plus denses que les *tribebooks*, par exemple. Et puis, ils sont *jolis* ! Le cinquième, *Celestial Chorus*, ne devrait pas tarder ..

Pour une campagne SF-cyberpunk

- **Digital Web.** Il y a un trou dans la réalité. Un trou d'un milliard de kilomètres de long et ▷

The Apocalypse

Après The Masquerade, un système qui permettait de jouer à Vampire en grandeur-nature, White Wolf a cru bon de récidiver avec Werewolf. Contrairement à son grand frère, The Apocalypse (ou comment faire les fous en forêt avec une bande de copains et les fringues new age de sa grande sœur) ne présente qu'un intérêt anecdotique. Dans la mesure où le jeu de rôle lui-même est plus axé sur la notion de groupe que sur celle de personnage, les possibilités d'interactions sont plus limitées.



d'un millionième de millimètre de large. Les techno-mages de toutes les obédiences y ont construit leur monde virtuel. Un bon supplément, à recommander à tous les fanas de cyber, à condition qu'ils aient le courage de fouiner dans les boutiques : il est épuisé depuis peu.

● **Les guides sur la Technocratie** : *Progenitors*, *Iteration X*, *New World Order* et *Void Engineers*. Selon les auteurs, l'ambiance balance entre Kafka et *Le Prisonnier*, avec une petite touche de *Terminator* pour faire bonne mesure...

Les rapports entre les mages et le quotidien

● **Destiny's Price** (édité par Black Dog[2]). C'est une présentation très bien faite des bas-fonds qui existent dans toutes les villes américaines. Trafic de drogue, prostitution, gangs de jeunes, crime organisé... Les mages vivent dans un monde où de jeunes fugueuses de quatorze ans se retrouvent sur le trottoir, où des gamins de dix ans tuent et vendent du crack. Autant qu'ils le sachent... Les données purement « ludiques » sont centrées sur *Mage*, mais les infos de fond peuvent être utilisées dans les quatre autres jeux de la série.

● **Ascension's Right Hand**. Tout ce qu'il y a à savoir sur les compagnons « ordinaires » des mages. C'est bien fait, mais le thème n'est pas passionnant. La plupart des conseils sont pleins de bon sens, mais n'ont rien de bouleversant. En revanche, la galerie de PNJ est rigolote, et les règles de création de personnages dépourvus de dons magiques seront utiles, ne serait-ce que pour introduire en douceur des débutants à *Mage*...

2) C'est sous ce label que White Wolf publie une gamme de suppléments « pour adultes ». Pour l'anecdote, Black Dog est le nom d'un éditeur de jeu de rôle contrôlé par des adorateurs du Ver dans Werewolf...

Pour explorer les mystères de l'Umbra

● **Book of Chantries**. Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les Chantries (en v.f. : Fondations), ces structures qui ont succédé aux anciennes Alliances d'*Ars Magica*. Description très détaillée d'une dizaine de Fondations des Traditions, de la Technocratie et des Nephandis. A noter la présence d'un scénario sans grand intérêt. Épuisé, mais se trouve encore en boutique. De plus, une version française est prévue... pour un jour.

● **Book of Madness**. Ou « un regard en profondeur sur... » les Nephandis, les Maraudeurs et les entités de l'Umbra, entre autres. L'un des suppléments les plus denses de la gamme, et pratiquement un sans-faute. Cela dit, il ne devient indispensable que si vous êtes un MJ très consciencieux qui a envie de profiter à fond des possibilités « bizarres » offertes par *Mage*.

Pour Loup-garou et Vampire (si vous êtes en forme)

● **Chaos Factor**. Un très gros scénario, doublé d'un petit guide de Mexico. Le scénario est jouable par des mages, des garous et (éventuellement) des vampires. En pratique, il semble préférable de le faire jouer à un groupe mixte mages/garous (peut-être à deux MJ, à la suite d'une longue campagne). En effet, les informations utiles sont dispersées de telle manière qu'à moins de pouvoir accéder aux garous, aux mages *et* à la Technocratie, les PJ auront du mal à comprendre la ville...

Si vous êtes collectionneur

● **Fragile Path**. Le témoignage des membres survivants de la première cabale fondée par le Conseil des Neuf. Un recueil d'histoires, dans la tradition du *Book of Nod* de *Vampire*. C'est très bien fait, mais il faut bien connaître l'univers pour en apprécier tout le sel...

● **Mage Tarot Deck**. Un jeu de tarots de 72 cartes, à la sauce Mondes des Ténèbres. Il a mobilisé cinq illustrateurs, dont les résultats vont d'excellent à « bof ». Le livret qui accompagne le jeu est plus intéressant. Il évite de gloser sur le tarot et ses significations-z-occultes, et se concentre plutôt sur ses utilisations en jeu (générateur de PNJ ou de scénarios, entre autres).

WRAITH Le plus sombre

De fantômes, ou plus exactement d'ombres. Votre personnage est mort et il doit survivre dans un Outre-monde plein de trafiquants d'âmes, de spectres affamés et autres

créatures malsaines. Trois factions s'affrontent : la Hiérarchie, une dictature militariste (plus ou moins) bienveillante ; les Renégats, qui tentent de la renverser ; et les Hérétiques, qui cherchent le chemin du Paradis. (Critique détaillée dans CB 91.)

La base

- **Les règles** (v.f.). Vous avez le choix entre une très belle version française, bien traduite, ou attendre quelques mois que sorte la seconde édition américaine, dont on ne sait rien pour le moment.
- **L'écran** (v.f.). Il présente, pour la première fois en français, les règles qui permettent de faire interagir vampires, loups-garous, mages et ombres. Oh la bonne idée !
- **Wraith Players Guide**. Comme tous les *players guides*, cet énorme bouquin contient des conseils de jeu, des compétences supplémentaires, du matériel. Indispensable, notamment pour le long chapitre qui présente les Outre-mondes où l'influence de la Hiérarchie ne se fait pas sentir.

Valent le détour

- **Haunts**. Huit lieux hantés présentés en détail. Inégal, mais très sympa dans l'ensemble. Pour une fois, les auteurs se sont souvenus qu'il n'y avait pas que les États-Unis au monde. Il y a des excursions en Écosse, au Portugal, en Russie...
- **Necropolis : Atlanta**. Un bon guide urbain, sur le modèle des... *by Night* de *Vampire*. Il donne une idée assez nette de ce que peut être une Nécropolis, et se termine par une petite présentation de la société vampirique d'Atlanta.
- **The Hierarchy**. Les secrets de l'organisation qui domine l'Outre-monde occidental. C'est intéressant, malgré un peu de remplissage. Paradoxalement, ce supplément souffre peut-être d'un excès de subtilité. A force de vouloir décrire quelque chose qui est à la fois une structure totalitaire étouffante et le seul espoir de la majorité des ombres, il finit par ne plus vraiment convaincre...
- **Dark Reflections : Spectres**. Le supplément Black Dog pour *Wraith*. Comme dans *Freak Legions* pour *Loup-garou*, il s'agit de jouer des créatures maléfiques, vouées à corrompre, à détruire et à pervertir tout ce qui les entoure. Beaucoup plus fin et plus psychologique que son grand frère, mais je ne sais pas pourquoi, cette voie-là ne me passionne pas... Reste la possibilité de l'utiliser pour créer des adversaires PNJ intéressants.

Si le thème vous intéresse

- **Sea of Shadows**. Intéressant et bien fait, mais la visite du néant qui s'étend « sous » l'Outre-monde peut attendre que vous ayez des personnages expérimentés. Et comme, par définition, les ombres ont rarement le temps de beaucoup progresser...
- **Hunters : the Quick & the Dead**. Même les ombres ont des ennemis. Ce supplément décrit sommairement onze groupes de chasseurs de fantômes, avec des résultats très inégaux. En revanche, les règles sur les pouvoirs psychiques et la foi sont intéressantes.
- **Midnight Express**. Si vous avez envie de jouer une campagne orientée « espionnage » plutôt qu'une campagne « psychologique », c'est un bon supplément, avec six scénarios. Sinon, vous pouvez vous en passer.
- **Dark Kingdom of Jade**. Une présentation détaillée de l'Outre-monde asiatique, ou plus exactement chinois. Un supplément remarquable, qui a juste le défaut d'être complètement en décalage avec le reste du jeu. En fait, le royaume de l'Empereur de Jade est, pour l'instant, beaucoup mieux défini que la Stygia des morts occidentaux...
- **Dark Kingdom of Jade Adventures**. Trois lieux hantés asiatiques et trois bons scénarios. L'excursion sera intéressante, à condition que les personnages aient une raison d'être là.

Pour les vrais fans

- **Character Kit**. Des feuilles de personnages et une aide de jeu sans grand intérêt.
- **Love beyond Death**. Trois scénarios légers, légers, plus beaucoup de remplissage sur l'Amour avec un énorme A. De loin le moins intéressant de la gamme.
- **Les guildbooks**. Petits frères des *clanbooks*, *tribebooks* et autres *traditionbooks*. Les gens de White Wolf ont vraiment l'art de tout décliner, jusqu'à la nausée. Pour l'instant, deux titres sont parus : *The Artificers* et *The Sandmen*. Ils ne sont pas inintéressants, mais pas passionnants non plus.

CHANGELING
Le plus gentil

Les personnages sont des êtres-fées incarnés dans des corps humains, qui luttent pour conserver leurs souvenirs et leur magie face à un monde qui ne croit plus en eux. (Critique plus détaillée dans CB 89.)

Indispensable

- **Les règles**. Toujours pas traduites à ce jour.
- **L'écran**, qui contient un livret avec un bon scénario d'introduction et des personnages prêts à jouer.

Les suppléments

Les suppléments suivants sont classés par ordre d'intérêt décroissant. Cela dit, ils sont tous d'une qualité suffisante pour justifier leur achat.

- **The Shining Host**. Très bon supplément sur les sidhes (les Hauts Elfes), leur passé, leur présent et leur destin, avec pas mal de petites révélations, et un petit coup d'œil sur l'avenir possible du Monde des Ténèbres. Pour l'instant le plus intéressant de la gamme, et de loin.
- **Freeholds et Hidden Glens**. Sept forteresses où se réfugient les changelings en attendant la venue de l'Hiver. Il y a de tout, de la cité souterraine peuplée de gobelins sous New York en passant par le château aux tours de cristal. Très joli, très poétique par moments, et facilement utilisable.
- **Immortal Eyes : The Toybox**. Une présentation de la région de San Francisco, vue par les yeux des changelings. Plus intéressant que le roman du même titre, qui mérite tout de même d'être lu.
- **Immortal Eyes : Shadows on the Hill**. Vient tout juste de sortir, et continue une longue présentation d'Hawaii à la sauce Monde des Ténèbres. C'est agréable à lire, mais il faut vraiment aimer l'exotisme...
- **The Autumn People**. Tout sur les chasseurs de changelings. Ce sont des créatures absolument terrifiantes : des gens normaux. Vraiment normaux. Normaux au point de faire littéralement mourir d'ennui les changelings... Pas mal de verbiage, mais on rigole bien.

Dispensables

- **Players Kit**. Un bloc de feuilles de personnages et quelques précisions de règles. Bof...
- **Cantrip Cards**. Des cartes de sorts, vendues en pochettes. Bien entendu, elles sont réparties aléatoirement, induisant ainsi un effet « collectionnite » dont on se serait bien passé. Jolies, mais chères et sans grand intérêt. Si vous êtes prêt à bricoler un peu le système de magie...

Tristan Lhomme et Fabrice Colin
illustration : Ludovic Debeurme

Les épuisés de Werewolf

Les suppléments suivants sont épuisés, mais peuvent encore se trouver dans certaines boutiques. De plus, rien n'interdit d'espérer qu'ils soient traduits un jour.

- **Valkenburg Fondation**. Cinq bons scénarios.
- **Under a Blood Red Moon**. Une campagne croisée, jouable par des loups-garous et des vampires, située autour de Chicago.
- **Dark Alliance : Vancouver**. Encore un supplément compatible avec *Vampire*. Contrairement au précédent, la paix règne entre les deux races...
- **Rage across Australia**. Une des meilleures descriptions politico-géographiques. Si vous le trouvez, craquez !
- **Rage across Russia**. Des PNJ très, très puissants, une réécriture du XX[e] à la sauce garou-vampire, et une ambiance déglinguée très sympa.
- **Monkeywrench : Pentex**. Un recueil d'aides de jeu sur et autour de la multinationale qui sert le Ver, intéressant.

Pour en savoir plus...

Ne manquez pas l'interview des auteurs de Wraith et Changeling, p. 79 !



LES CAVOUINEURS

la milice des caves de Petitbourg

Partis deux heures plus tôt pour la cueillette des champignons en vue de la fête annuelle, les gamins du village étaient ressortis des caves en hurlant. Là-bas, au fond, dix d'entre eux résistaient, coincés dans un cul-de-sac par une bande d'homoncules cruels. On appela la garde... qui ressortit moins d'une demi-heure après, bredouille. Pire, deux hommes étaient tombés dans un trou, un autre avait été victime d'un piège, trois autres encore d'une embuscade... Gastéor le charpentier dévala alors de ses échafaudages avec ses trois fils armés de haches, et entraînant dans son sillage Belod le boucher et son commis, ainsi que les frères Mario, les tailleurs de pierre, il s'enfonça dans les souterrains. Les villageois attendirent deux heures, et hurlèrent de joie quand les sauveteurs ressortirent par une autre issue, blessés, mais avec les enfants au complet. Mais au lieu d'accepter les effusions de joie, les héros du jour marchèrent, suivis d'une foule grossissante, chez le bourgmestre, qui fut bien obligé de reconnaître l'incapacité de la garde à agir dans les souterrains. Il fallait, si pareille mésaventure se reproduisait, une équipe spéciale, des gens connaissant les dédales et habitués à y évoluer...

Petitbourg

L'histoire de Petitbourg commença avec l'arrivée de Benito, un teinturier sans le sou qui cherchait un endroit propice pour construire sa maison et y pratiquer son métier. Il s'installa non loin d'une route reliant deux grandes villes, à l'orée d'une épaisse forêt, là où un ruisseau fougueux à l'eau froide et limpide se jetait dans la rivière. C'est en aménageant la cave de sa maison que Benito découvrit la nature du sol : de la roche tendre, trouée comme du gruyère. En creusant un peu plus, il mit à jour un réseau de grottes naturelles. Agrandies, elles allaient parfaitement convenir à son métier, en lui fournissant à volonté la matière pour fixer ses teintures et de vastes entrepôts bien protégés. En quelques années, Benito prospéra tellement qu'il dut s'agrandir. Puis, des tailleurs et des marchands avec qui il traitait vinrent s'installer à proximité...
Depuis l'arrivée de Benito, Petitbourg s'est considérablement transformé, il abrite désormais trois mille habitants, et de nombreuses caves et galeries courent sous les maisons. Également creusées pour récupérer une pierre de construction facile à travailler, elles servent au stockage des denrées qui craignent le dessèchement, la lumière ou les variations de température (les vignes alentours produisent un vin excellent), ou encore, pour les plus profondes et humides, à la culture des champignons.

Le réseau couvre une surface importante, aussi bien horizontalement que verticalement. Il existe de nombreuses entrées et sorties dont la plupart arrivent directement dans les caves des Petitbourgeois, même si certaines (plus importantes) furent creusées en périphérie du bourg.

Les dessous de l'affaire

Benito avait en son temps fait voter une loi disant qu'un tunnel appartient à celui qui l'a creusé ou découvert en premier. Cette loi est scrupuleusement observée et les fraudeurs très sévèrement punis. Mais, à force de vouloir posséder un petit bout de tunnel, les Petitbourgeois ont creusé de plus en plus et de plus en plus profond. Et est arrivé ce qui devait arriver... Des galeries furent mises à jour, plus anciennes, plus sauvages, où vivaient des créatures hostiles et inconnues...

Le peuple des profondeurs, les Uruks, avait vécu de l'élevage d'araignées géantes, de rats, de champignons, et des algues et de la vase apportées par un bras souterrain de la rivière... jusqu'au débarquement des mineurs. Se faire repousser comme des bêtes malfaisantes ne leur plut que moyennement et ils opposèrent une résistance active à l'envahisseur. La guerre des tunnels avait commencé! Assez franche au début, les Uruks attaquaient les mineurs et tentaient d'en massacrer le plus possible; puis plus subtilement, dès que les rapports de force entre les deux parties furent un peu plus équilibrés. Les mineurs se faisaient accompagner de soldats nains et de chiens de guerre qui firent des ravages chez ceux d'en bas. De leur côté, les Uruks installèrent des pièges de leur composition dans les couloirs, et des maladies étranges se répandaient chez les mineurs, etc.

La milice

La présence des Uruks rajoutait donc au danger des galeries. En plus de leurs pièges, les éboulements étaient toujours à craindre ainsi que la rencontre avec des espèces souterraines dangereuses (lombrics géants, grosses araignées velues, etc.); autant dire qu'il ne fait pas bon s'y aventurer sans connaître ces souterrains comme sa poche.

Face à l'insécurité grandissante, les notables de Petitbourg décidèrent de créer une milice spécialisée dans la guerre des tunnels (indépendante de la garde locale). Son but était de patrouiller régulièrement dans les galeries, pour localiser et désamorcer les pièges, vérifier l'état du réseau, et contrôler les intrusions des Uruks; en un mot veiller au bon droit de chacun (c'est-à-dire à celui des habitants de la surface).

La milice des cavouineurs (ou cavoins), qui existe depuis vingt ans, est composée d'une vingtaine d'hommes habiles au combat et à l'aise en sous-sol. Tous ont une grande habitude des tunnels et des pièges qui s'y trouvent, et possèdent des talents qui en font une équipe particulièrement efficace sous terre.

Leur équipement standard est composé d'un uniforme, d'une dague, d'une armure de cuir partielle (torse, avant-bras, cuisses, coudes et genoux), d'un briquet à amadou, d'un petit sac à dos et d'un harnais muni de mousquetons, plus l'équipement spécifique (décrit plus loin).

Quelques personnalités

Mud Martigan, chef de la milice

Ce guerrier d'une trentaine d'années (cadet d'une famille noble ruinée, et mercenaire dans diverses armées) fut recruté en raison de son expérience dans la guerre souterraine contre les gobelins des Monts il y a dix ans. Tacticien efficace ayant un sens du commandement inné, il est apprécié de tous ses hommes.

Ryan le Chauve, premier de cordée

Cet ancien alpiniste humain d'une quarantaine d'années est un nain de part sa taille. Il est néanmoins l'un des seuls à avoir réussi l'ascension du pic Noir, réputé infranchissable. Haut comme un enfant de 10 ans et néanmoins grimpeur hors pair, il ouvre la voie et fait le passage pour ses compagnons.

Gougon le Nain

Ce Nain (là c'est sa race), costaud et pas très finaud, possède un puissant sens de l'orientation souterraine qui fait de lui un élément indispensable de l'équipe. Souvent grognon et irascible, il reste néanmoins l'assurance de toujours trouver la sortie dans ces souterrains qui se ressemblent tous.

Pavil, maître chien

Cet Humain râblé, sentant la sueur et le chenil, est le seul maître chien de Petitbourg. Ayant une affinité particulière avec les animaux et très doué pour le pistage en milieu souterrain, il a tout naturellement trouvé sa place dans cette milice. Ses trois chiens, Pitt, Rex et Brouky sont dressés à effectuer certaines tâches bien définies. Pitt est un ratier efficace en cas de combat, Rex un berger de sauvetage à l'odorat excellent et Brouky un petit bâtard très intelligent qui sert d'estafette entre les souterrains et la surface (quand une expédition dure plus d'une journée). Pavil ne peut néanmoins emmener qu'un chien à la fois (en dehors de Brouky qui est un cas particulier) lors d'une expédition.

Pirlouis l'aveugle

Aveugle de naissance, Pirlouis a dû compenser par d'autres moyens ce que ses yeux ne lui permettaient pas de voir. Ainsi, son ouïe, son odorat et son sens tactile lui permettent de percevoir des choses inaccessibles au quidam. Une odeur, même très légère, lui permet d'identifier ou de localiser une personne ou un animal; son ouïe, particulièrement fine, lui permet de déceler les moindres hésitations d'une voix ou encore de savoir combien d'abeilles contient un essaim; et il sait reconnaître n'importe quelle étoffe au toucher. Ce qui ne l'a pas empêché de développer ces compétences physiques comme l'escalade ou le combat. Pour les cavouineurs, il représente un formidable atout dans les tunnels où l'éclairage est souvent problématique. Pirlouis devient alors les yeux de toute l'équipe...

Robert, boucher petitbourgeois

Ce petit homme à l'air chétif est devenu l'un des plus fervents cavouineurs le jour de l'enlèvement de sa femme Rosie. En effet, c'est directement dans la cave de la boucherie que la gironde Rosie fut enlevée par les Uruks alors que Robert était en train de tuer le cochon. Très amoureux, et se sentant coupable de ne pas avoir pu intervenir, il s'est enrôlé dans la milice afin de retrouver Rosie, qu'il croit toujours vivante quelque part au fond de ces tunnels sans lumière.

Maître Kyou, alchimiste et armurier

Ce vieux Gnome possède une expérience des armes presque naine. Alchimiste de formation, il s'est néanmoins intéressé de près à l'art de la forge et il invente des outils et des armes de toutes sortes. Passionné par son métier, il est entré au service de la milice afin de mettre sa formidable imagination en état de défi permanent. L'équipement spécialisé des cavoins est la preuve de son génie.

La légende des Uruks

Grignk et Tsoronk étaient deux frères, fils des dieux, qui prirent le pays de l'Herbe et de la Viande aux Petits-Hommes-mous avec l'aide de l'Homme-éclair. Mais ce que l'Homme-éclair voulait, c'était se servir des Petits-Hommes-mous pour sa magie, et son courroux fut grand, à l'aube-après la bataille, que les braves les aient mangés durant la nuit, pendant la fête de la victoire. Tsoronk implora sa pitié et son pardon, tandis que Grignk le défiait, car manger les vaincus était la coutume et il n'avait commis aucune faute. L'Homme-éclair asservit Tsoronk et ses guerriers. Il punit Grignk et les siens : le sol s'ouvrit sous leurs pieds, et ils tombèrent dans les entrailles de la terre. Mais la déesse de la pierre leur donna l'eau-qui-sent-les-pieds, le grand-rat-fidèle, l'araignée-sucrée et les champignons-croquants pour survivre, et pour un jour se venger de l'Homme-éclair et de la tribu de Tsoronk ou de ses descendants...

L'équipement spécialisé

La lampe à lucioles

Cette petite lampe est en fait une sorte de lanterne contenant un jeu de miroirs. À l'intérieur sont enfermées des lucioles d'une espèce particulièrement lumineuse. Agiter doucement la lanterne réveille les insectes qui se mettent à produire une lumière légèrement verte, qui peut durer plusieurs heures. Ensuite, les lucioles doivent se reposer quelques heures avant d'être à nouveau sollicitées. Elles sont nourries régulièrement et chaque membre de la milice porte une atten- ▷

tion toute particulière à sa lampe. Les gros avantages de cette lampe sont qu'elle ne consomme pas de combustible et qu'elle ne s'éteint pas en tombant.

Le lance-pierres

C'est en pensant à réduire la taille de l'équipement emporté par les cavouineurs dans les étroites galeries que maître Kyou pensa à utiliser le lance-pierres. Il améliora alors ce jouet d'enfant pour en faire une arme redoutable. Pour l'équiper, il fabriqua des projectiles spécialement adaptés au combat nocturne : des billes au magnésium qui explosent au contact faisant jaillir une lumière particulièrement aveuglante (sauvegarde contre la pétrification ou -4 à tous les jets durant 1d6 rounds) ; et des billes de peinture fluorescente et très odorante pour marquer l'ennemi et améliorer sa poursuite. Dégâts : 1d4 avec des pierres.

Les griffes d'escalade

A la fois pratiques et peu encombrantes, ces griffes se fixent sur les avant-bras, les hanches, les genoux et les pieds. En laissant les mains libres, elles permettent d'escalader facilement les parois de calcaire. Avec ce matériel, les compétences d'escalade d'un personnage sont augmentées de 20 %.

La canne à grimpe

Cette canne en chêne est munie d'une solide poignée perpendiculaire et de trois griffes d'acier. Elle peut servir pour grimper, surtout pour atteindre des prises hors de portée, ou comme arme, pour griffer (dégât 1d3) ou faire chuter. Chaque cavoin emmène deux cannes. Elles ajoutent 10 % en grimper, cumulatifs avec l'effet des griffes.

Lorsque Ryan, le premier de cordée, atteint le haut d'un puits, il fixe, au moyen d'un bâton de grimpe, une canne dans la paroi. Une corde fine, attachée à la poignée, permet à un autre cavoin de grimper. Ce dispositif, qui a 40 % de chance de se décrocher, sert lorsqu'on sait que l'éclaireur va avoir un besoin immédiat de renfort.

La sarbacane à répétition

Cette sarbacane a été conçue pour lancer plusieurs projectiles sans avoir à recharger. D'une forme facile à utiliser et peu encombrante, maître Kyou l'a conçue d'après le modèle d'une flûte de Pan. Elle est constituée de sept tubes d'une taille allant de 30 (le tube longue portée) à 10 centimètres (pour les combats rapprochés). Les projectiles peuvent être enduits de différentes substances (poisons, paralysants, somnifères, etc.). Dégâts : 1d3 avec des dards simples.

Le bouclier et le casque des tunnels

Les divers niveaux du réseau souterrain sont reliés par des escaliers et des puits verticaux. Lorsque la milice doit remonter par l'un de ces puits, le premier qui débouche au niveau supérieur fait une cible de choix pour des assaillants. Maître Kyou a donc développé une tenue « d'assaut ascendant », composée d'un casque et d'un bouclier spéciaux.

Le casque est à bords larges et pentus pour dévier les projectiles qui tombent. Lorsque Ryan l'intrépide arrive au niveau du sol, il remonte le bouclier devant son visage, qui repousse du coup le casque en arrière, protégeant ainsi son dos. Le bouclier métallique est percé d'une fente pour tirer avec la sarbacane. Et si les assaillants sont trop nombreux ou trop près, il peut, toujours avec la main qui tient le bouclier, actionner un silex qui enflamme, sur la face extérieure du bouclier, une poudre aveuglante (rare et chère !). La milice ne dispose que de deux armures de ce type. En position d'utilisation : CA2, autrement -1 à la CA du personnage.

La caserne

Cet imposant bâtiment fut spécialement aménagé pour accueillir la milice des cavoins.

1) **La cour**. Cette vaste cour sert à l'entraînement des hommes et des chiens.

1a) **La petite tour**. Elle flanque l'enceinte du bâtiment et permet l'identification de toute personne entrant ou sortant de la caserne.

2) **Le préau**. Il sert à l'entraînement les jours de pluie et abrite le chenil.

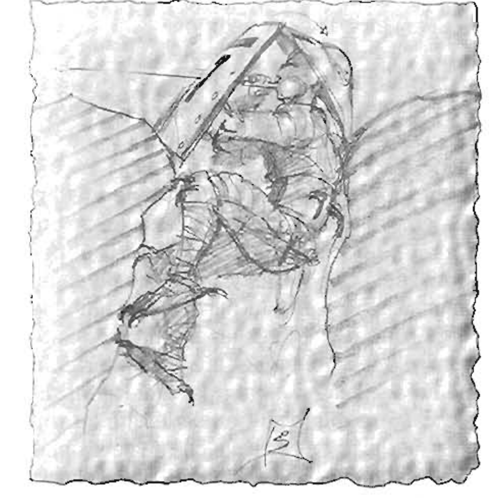
2a) **Le chenil**. C'est là que logent les chiens de Pavil.

3) **Les vestiaires**. C'est là que les cavoins s'équipent avant de partir en mission. Chacun y a un casier contenant ses affaires personnelles. Deux râteliers d'armes et de gros matériel sont disposés près de la sortie afin que, en cas d'alerte, tous s'équipent et se rendent sur le terrain en un minimum de temps.

4) **Cuisine et réfectoire**. C'est dans cette pièce que les cavouineurs préparent le repas à tour de rôle. Pavil excepté, car il ne réussit que la pâté pour ses chiens !

5) **Petit couloir**.

6) **La réserve**. Elle contient un peu de nourriture (séchée pour la plupart) et la boisson, mais aussi l'élevage de lucioles, les projectiles des lance-pierres, la réserve de corde, le coffre des produits pour enduire les dards de sarbacane...



7) **Le laboratoire d'alchimie**. C'est une partie de l'antre de maître Kyou. Il y a toujours une expérience en cours, la porte donnant sur le couloir est d'ailleurs souvent verrouillée pour éviter les indiscrets.

8) **La forge**. C'est là que maître Kyou passe presque tout son temps. Servant à la fois de forge et d'atelier, cet endroit est toujours plein d'objets étranges, utiles ou non. Maître Kyou ne voit pas d'un bon œil ceux qui viendraient prendre quoi que ce soit sans son autorisation. C'est là qu'il dort le plus souvent.

9) **Le dortoir**. Il s'agit de la chambre des cavoins de garde. Le plancher est percé de quatre larges trous laissant passer un mât en bois poli permettant de descendre au rez-de-chaussée en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

10) **La tour de guet**. La vue du haut de cette tour embrasse tout le bourg et permet, si les cavoins sont chez eux en cas d'alerte, de déclencher une sirène qui s'entend dans tout Petitbourg.

Les Uruks

Ces petites créatures humanoïdes ont des yeux globuleux très blancs et une peau grise épaisse comme du cuir. Ils voient parfaitement dans le noir et craignent la lumière (il leur faut une semaine pour s'y habituer). Ceux que l'on rencontre dans les tunnels sont des guerriers, parfois accompagnés de rats géants dressés à l'attaque. Presque tous leurs objets manufacturés sont faits à base des parties non comestibles du rat ou de l'araignée géante. Il leur arrive (fait récent) de s'entendre avec des habitants de la surface car la milice a déjà retrouvé entre leurs pattes des armes ou des outils de fabrication humaine. Seuls leur chef actuel, Tragouk, et son fils Garkar, parlent quelques mots d'humain. Tous les autres utilisent un dialecte vaguement orque.

Des Instantanés

Ou comment utiliser la milice des caves dans le cadre d'un scénario. En fonction du contexte, les personnages pourront soit être des cavouineurs (temporairement), soit accompagner la milice pour diverses raisons (presque tous les membres de la milice sont déjà en expédition, etc.). A vous de voir ce qui collera le mieux à votre campagne...

Sauvez Rosie !

Rosie, la femme du boucher, vient d'être enlevée par les Uruks dans la cave de son échoppe. Robert son mari, fou de douleur, se joint à la milice pour tenter de la retrouver.

Mélodie en sous-sol

Depuis quelque temps une mystérieuse musique envahit les tunnels et obsède les mineurs jusqu'à les rendre fous. En fait, l'âme d'une harpie a été libérée dans les tunnels et elle les hantera tant qu'elle n'en aura pas été chassée.

Le marchand de sable

Il semblerait que les activités guerrières des Uruks se soient quelque peu atténuées ces derniers temps. Et cela est peut-être sans rapport, mais Lordan le marchand s'enrichit grâce à des champignons très rares aux vertus précieuses, Scarmagne le bijoutier vend à bon prix des bijoux anciens dont il ne veut pas dire l'origine, et le forgeron Smill travaille plus que d'habitude. Trahissent-ils Petitbourg? Encore faudrait-il les prendre sur le fait ! C'est ce que veut faire un notable avec l'aide de la milice des caves. Mais les cavoins sont partagés : seuls trois acceptent cette équipée secrète et officieuse, et il faut l'aide des PJ.

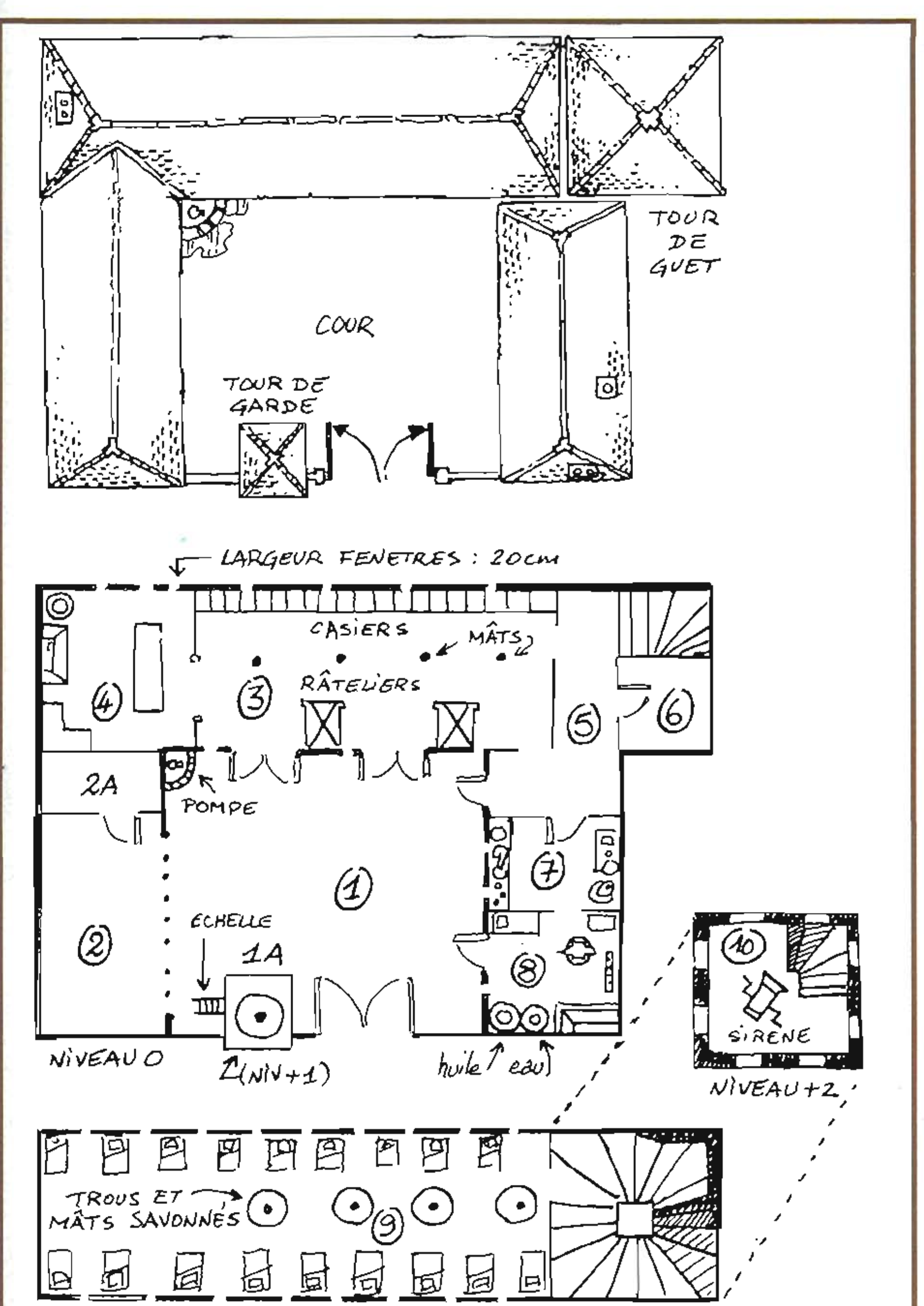
Vent de guerre I

Les Uruks se sont trouvés de nouveaux alliés : des gobelins qui attaquent en surface pendant qu'eux combattent en sous-sol. Le bourgmestre craint que Petitbourg ne devienne bientôt un champ de ruines et charge la milice de cet épineux problème.

Vent de guerre II

La tribu des descendants de Tsorouk vit au plus profond de la forêt voisine, sous une colline faite d'un entrelacs de troncs abattus et pétrifiés par une catastrophe ancienne. Avertis de la survie des fils de Griguk et des siens, et pour prévenir leur vengeance, ils fabriquent depuis des mois de l'huile-colle-à-feu, et se préparent pour une attaque nocturne, afin de déverser 500 marmites de cette substance collante enflammée dans tous les souterrains accessibles, ce qui détruira Petitbourg au passage. Leurs espions, qui repèrent les entrées, sont-ils assez discrets ?

Christian Cirri & Didier Guiserix
illustration et croquis : Thierry Ségur
plan et croquis : DGx



Caractéristiques

Uruk *(Type. à considérer - malgré leur nom ! - comme des Kobolds.* ***Bestiaire monstrueux*** *p. 160)* : AL LM : CA 7 : VD 6 : DV 1/2 : pv 3 : TAC0 20 : #AT 1 : Dégâts 1d4 ou par type d'arme : AS Néant : DS Néant : RM Néant : TA P : M Moyen. Piégeage.

Mud Martigan *(guerrier niv. 3)* : AL LB : Int Exceptionnelle : CA 6 : VD 12 : pv 30 : TAC0 18 : #AT 1 : DG selon l'arme : AS Néant : DS Néant : RM standard : TA M : M Élite. Équipement (en plus du spécifique) : une épée courte.

Ryan le Chauve *(voleur/magicien niv. 2/2)* : AL NB : Int Exceptionnelle : CA 7 : VD 12 : pv 8 : TAC0 20 : #AT 1 : DG selon l'arme : AS Néant : DS Néant : RM standard : TA M : M Élite. Sorts : Chute de plume, Grimper d'araignée. Équipement (en plus du spécifique) : un filin de 30 mètres, un grappin, clous & mousquetons.

Gougon *(voleur niv. 2)* : AL CB : Int Faible : CA 8 : VD 12 : pv 10 : TAC0 20 : #AT 1 : DG selon l'arme : AS Néant : DS Néant : RM standard : TA M : M Stable.

Pavil *(ranger/voleur niv. 2/2)* : AL NB : Int Exceptionnelle : CA 6 : VD 12 : pv 20 : TAC0 19 : #AT 1 : DG selon l'arme : AS Néant : DS Néant : RM standard : TA M : M Élite. Équipement (en plus du spécifique) : une épée courte, un harnais pour transporter un chien le long d'une paroi verticale.

Pirlouis *(voleur niv. 5)* : AL NB : Int Génie : CA 9 : VD 12 : pv 30 : TAC0 18 : #AT 1 : Dégâts 1d6 : AS Néant : DS Surpris 1 fois sur 6 : RM standard : TA M : M Élite. Équipement (en plus du spécifique) : un bâton télescopique.

Roger *(guerrier niv. 1)* : AL CB : Int Moyenne : CA 10 : VD 12 : pv 10 : TAC0 18 : #AT 1 : DG selon l'arme : AS Néant : DS Néant : RM standard : TA M : M Fanatique. Équipement (en plus du spécifique) : un hachoir (à traiter comme une hachette).

Maître Kyou *(guerrier/magicien niv. 1/5)* : AL LB : Int Génie : CA 9 : VD 12 : pv 20 : TAC0 19 : #AT 1 : DG selon l'arme : AS Néant : DS Néant : RM standard : TA M : M Élite. Sorts niv. 1 : Détection de la magie, Compréhension des langages, Identification, Message ; niv. 2 : Localisation d'objet, Verrou de sorcier ; niv. 3 : Clairvoyance.

Cavoin de base *(guerrier ou voleur niv. 1)* : AL LB : Int Moyenne : CA 8 : VD 12 : pv 8 : TAC0 20 : #AT 1 : DG selon l'arme : AS Néant : DS Néant : RM standard : TA M : M Stable.



Adaptations Simulacres
En page 64.

Accessoire Casus Belli
Pour *L'appel de Cthulhu* : le mémento de l'Investigateur 1920 en page 65 et le mémento de l'Investigateur 1990 en page 66.







Un scénario Casus Belli pour

STAR WARS

Grand Moff, droïd assassin & vieux cristaux

Ce scénario résolument orienté action s'adresse à des joueurs et des personnages expérimentés, et à un MJ capable d'improviser. Il faut absolument que le groupe ait de bonnes compétences en Programmation, Démolition et Sécurité, et surtout en Répulseurs.



Briefing

Après les saluts habituels au lieutenant-colonel Maar Buril, les PJ se voient présenter leur nouvelle mission en la compagnie inhabituelle d'un droïd de protocole. Buril commence : « Notre cargo modifié, le fameux *Antennes d'Ackbar*, a détecté des signaux émis par un vaisseau non identifié en direction de la septième planète du système Reega, situé dans la Bordure extérieure. Nous avons mis notre meilleur spécialiste au travail, et il a fini par les décoder. Messieurs, je laisse la parole à Z6PO.

— Merci. Je suis heureux de collaborer avec vos services. Il est malheureusement difficile d'être catégorique quant à la teneur exacte du message. Toutefois, je suis formel : il s'agit d'un rapport émis par un vaisseau-sonde du temps de la guerre des Clones. Malgré son archaïsme, il est codé selon un schéma très inter...

— Ce que veut dire notre ami, c'est que tout porte à croire qu'un matériel militaire inconnu et probablement dangereux a été réactivé par on ne sait qui pour une mission dont nous ignorons tout.

Votre tâche est donc de ramener dans les délais les plus brefs toutes les informations susceptibles de nous permettre d'éclaircir ce problème. Que la Force soit avec vous. »

Juste un peu trop tard !

Gravitant autour d'un soleil rouge agonisant, les vingt-cinq planètes du système Reega sont inhabitées et situées en dehors de toute route commerciale. A leur arrivée, les PJ détectent deux vaisseaux sautant en hyperespace aux confins du système. Trop tard pour les suivre...

La septième planète est une grosse boule de rocher couverte de poussière bleuâtre, d'où émergent des massifs plus ou moins imposants (du simple caillou à la gigantesque chaîne de montagne). Après un certain temps passé à survoler le paysage, les PJ remarquent un bloc rocheux de 200 mètres sur 200 (voir plan ci-contre), percé de deux immenses portes métalliques. Il ne leur reste plus qu'à se poser, à enfiler les scaphandres et à s'en approcher .. Pour la suite de cet épisode, rappelez-vous que les PJ sont enfermés dans des tenues étanches, et qu'ils se trouvent sur un monde obscur et sans atmosphère. Modifiez vos descriptions en conséquence : ils ne sentent rien, n'entendent que la radio de leurs casques, et leur champ de vision est très limité.

Autour du rocher, la poussière est marquée de nombreuses empreintes de pas, et porte les traces du déchargement de plusieurs objets de grande taille, qui sont passés par le sas secondaire (celui qui s'ouvre sur la pièce 1). Le sas principal (s'ouvrant sur la pièce 3) ne présente pas de commande d'ouverture extérieure. Une antenne parabolique est incrustée sur un pan incliné du bloc rocheux.

Il faut un jet de Sécurité (diff. 15) pour ouvrir le sas secondaire. Visiblement, le bricolage des précédents visiteurs n'était pas prévu pour plus d'une ouverture.

La base abandonnée

Niveau 0

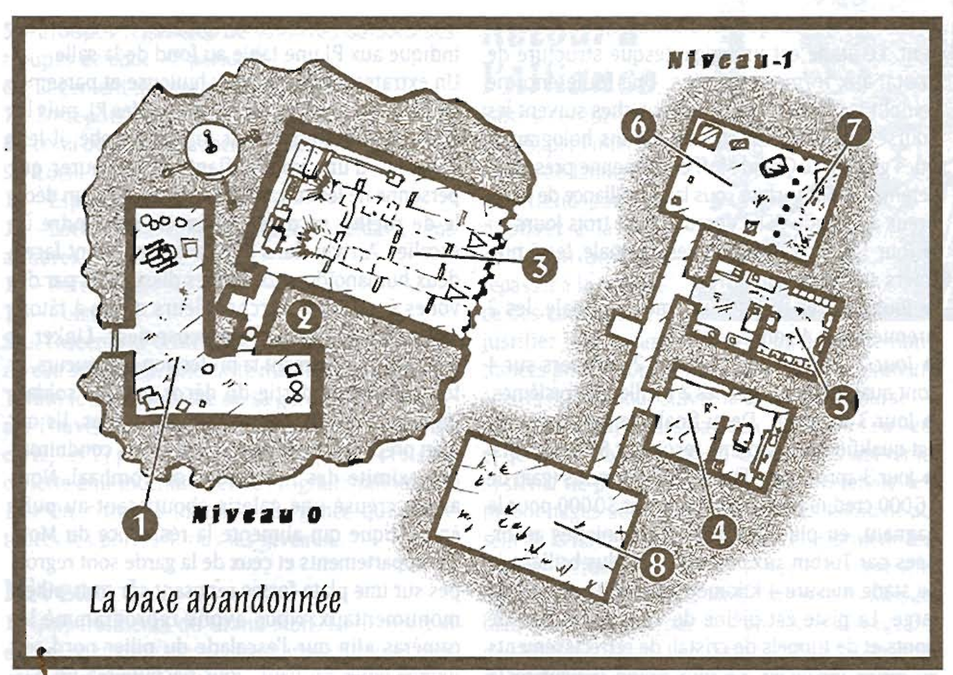
1 – Le hangar ne recèle que de vieux conteneurs aux contours menaçants, remplis de bonbonnes d'air. Une carcasse de landspeeder se découpe dans la pénombre.

2 – Le couloir menant à l'ascenseur est obstrué par un caisson blindé, cylindrique, d'1,20 m de haut. Le démontage du couvercle révèle un afficheur numérique entouré d'un tas de bidules électroniques et d'un fouillis de fils. Des chiffres commencent à défiler dessus au moment où les PJ s'approchent. La compétence de Démolition va leur permettre de comprendre que :

- Diff. 5 : Il y a deux détonateurs indépendants et il ne reste plus que cinq minutes avant l'explosion.
- Diff. 10 : Le conteneur est plein de détonite. Vu son volume, s'il explose, il ne restera rien à cent mètres à la ronde !
- Diff. 15 : En coupant les fils un à un, on devrait bien parvenir à désamorcer cette bombe.
- Diff. 20 : « C'est un schéma que je connais, sortez d'ici et dans deux minutes, je vous ramene 200 kg de détonite à l'œil. »

Il faudra faire un jet de Sécurité (diff. 15) pour désamorcer l'engin. A défaut, il est également possible de le jeter à l'extérieur (Levage diff. 20, action conjuguée à 4 maximum).

3 – Un générateur énorme remplit le fond de ce hangar. Une rampe de lancement (vide) occupe la plus grande partie de la salle. L'ascenseur, qui sert



La base abandonnée

également de sas de décontamination, conduit au sous-sol.

Niveau -1

4 - Un atelier assez archaïque, avec un chariot à répulsion et des pièces électroniques dans des casiers.

5 - Des couchettes, des espaces de rangement pour des scaphandres, des sanitaires.

6 - Un laboratoire de robotique, comme en témoignent des pièces détachées pour un droïd de grande taille (Recherche diff. 5). On peut également y trouver deux caisses de matériel militaire impérial, avec notamment plusieurs BLAF 30 de Merr Sonn (mitrailleur blaster lourd), et des grenades à gaz CSPL 12 de Blastech. Plus intéressant, il y a plusieurs scandocs abîmés, au milieu d'un monceau de pièces détachées jetées au rebut. Il s'agit de fichiers techniques concernant un droïd modulaire, dont chacune des parties possédait un neurocortex et des minirépulseurs indépendants. Bref, une unité de combat discrète et terriblement efficace une fois assemblée.

7 - Une salle de contrôle occupée récemment. Les ordinateurs, en piteux état, jonchent le sol, mais des données sont récupérables dans certaines mémoires intactes. Leur transfert requiert un jet de Programmation (diff. 15). Elles concernent la mission du droïd. En phase finale, il doit s'introduire dans un lieu appelé «Krystaal Galhemion». Son objectif est de «terminer» un haut dignitaire dont l'apparence est holoscannée dans un autre fichier. La date et l'heure locale de l'opération sont précisées.

8 - Une grande salle jonchée de débris. Le mur du fond garde les traces d'un impressionnant mitraillage blaster.

Une nouvelle mission

Les supérieurs des PJ seront très intéressés par tous ces renseignements. Après quelques heures de repos, les personnages sont convoqués une nouvelle fois. Maar Buril leur explique que le portrait de la cible du droïd assassin a été envoyé aux banques mémorielles de l'Alliance, qui l'ont identifié sans difficulté. L'engin a été programmé pour éliminer le Grand Moff Torbin, en plein centre de Yaloris, sa capitale sectorielle. Les services secrets rebelles précisent que Torbin est passionné par les courses de fonceurs et qu'il organise régulièrement des compétitions où figure la fine fleur des coureurs. Elles se déroulent au Stade de Cristal de Yaloris (en yalor : «Krystaal Galhemion»). Le droïd frappera le jour de la finale. Buril ajoute que les hauts responsables de l'Alliance ont décidé de profiter de l'occasion. Les préparatifs d'une opération sur Yaloris étaient déjà engagés, et les PJ viennent d'être désignés pour la mener à bien avant l'assassinat de Torbin. Il s'agit de faire main basse sur les dossiers conservés par le Grand Moff dans sa résidence fortifiée de Tombaal. Ceci fait, pour effacer toute trace de leur intervention, les personnages devront faire sauter le bâtiment avec des charges de pyrodétonite. Si la récupération s'avère impossible, la destruction des dossiers secrets de Tobrin sera considérée comme un succès.

Les autorités yalorannes contrôlent très étroitement les allées et venues des étrangers. Les PJ arriveront donc sur Yaloris sous prétexte de participer aux courses organisées par Torbin. Ils devront se faire éliminer avant les demi-finales, et contacter la branche locale de la Rébellion dans un bar nommé *La phase câblée*. Ils doivent trouver un certain Linker et lui donner le mot de passe : «La voix est cristalline.» Il se chargera du reste. Une fois l'objectif atteint, les PJ devront quitter la planète au plus tôt.

Préparatifs

Les PJ ont trois jours pour se former au pilotage et à la maintenance des fonceurs. Celui qui jouera le rôle du pilote de l'appareil gagne un bonus de +2 dans la compétence Répulseurs (après l'aventure, les effets de l'hypnopédie s'effaçant, il ne lui restera qu'un +1).

Yaloris est une planète à atmosphère standard éclairée par une étoile double (une géante rouge et une naine blanche). C'est la capitale d'un Grand Moff, mais aussi l'une des plus importantes productrices de cristaux à laser de toute la galaxie. Tous les reliefs sont constitués de cristaux géants et la majorité des édifices sont construits à l'aide des résidus cristallins des mines. La réverbération des deux soleils rend aveugles toutes les créatures pourvues d'organes de vision en environ dix heures. L'Empire contrôle étroitement la distribution des looproas, des larves verdâtres qui servent de lentilles filtrantes une fois posées sur l'œil (les contrôles des douanes sont particulièrement stricts pour les extraterrestres dépourvus d'organes de vision et les droïds). Les Yarols, les habitants originels, sont des sortes de chameaux-grenouilles, fidèles à Palpatine et à son régime.

Matériel pour Yaloris

L'Alliance leur fournira :

— Une navette corélienne banalisée (si besoin est).
— Une buse de soudure dissimulant un tronçonneur à plasma.
— Un générateur à plasma miniature camouflé en bonbonne d'oxygène.
— Un fonceur de compétition, dont les boosters sont remplis de pyrodétonite (à démonter avant la course).
— Des détonateurs manuels ou télécommandés.
— Des combinaisons ignifugées qui diminuent la signature infrarouge de leur porteur.
— Un ordinateur portable pouvant recevoir 15D d'information.

ACTE II

COURSE CONTRE LA MONTRE À 600 KM/H

L'arrivée

Après une trentaine d'heures de vol hyperspatial sans histoire, le vaisseau des PJ approche de Yaloris. L'éclat aveuglant des deux soleils illumine une planète noirâtre avec de lugubres reflets rouges. Outre une station orbitale de défense de type Golan II, plusieurs destroyers stellaires sont en orbite autour de Yaloris. Des chasseurs TIE escortent le vaisseau vers l'astroport principal.

Après un contrôle douanier tatillon, un fonctionnaire impérial finit par leur souhaiter la bienvenue. Il leur fournit des plaques de cristal qui leur serviront de sauf-conduits à l'entrée du stade (rouge pour le pilote, verte pour les mécanos), puis les accompagne dans une salle lugubre, où on leur applique les Looproas sur les yeux. Il leur explique ensuite que les participants aux courses bénéficient d'une luxueuse résidence. Une barge et un chauffeur les attendent pour transporter hommes et matériel.

Bon séjour sur Yaloris !

La ville est impressionnante. Les bâtiments officiels et les sièges sociaux de multiplanétaires

Matériel pour le raid

Linker peut leur remettre :
— Un lance-grappin (50 m de corde).
— Un globe en cristal rempli d'acide (fragile, résiste seulement à 1D de dommages).
— Un scandoc contenant les codes d'accès du système de surveillance et de la sécurité incendie.

prestigieuses forment des tours éblouissantes qui défient la gravité. Sur les larges avenues (60 m), des dignitaires circulent en chaises antigrav ou dans de luxueux esquifs à répulsion. Il y a peu de droïds dans les rues et dans les chantiers. De temps en temps, les visiteurs croisent des esclaves, employés aux travaux de force. La plupart, commandés par signaux sonores, ont eu les yeux brûlés.

Donnez le sentiment aux PJ que dès que l'on s'éloigne des forces impériales et des Yarols, tout a tendance à être oppressant. Pourtant, d'habitude, la présence des soldats de l'Empire n'a pas grand-chose de réconfortant...

Le chauffeur propose de les déposer et d'entreposer leur matériel dans leur stand (s'il n'est pas accompagné, il fouillera leur matériel. Il a 3D + 1 en Recherche, et s'il fait 15 ou plus, il remarquera quelque chose).

La résidence est très confortable. A leur arrivée, les PJ doivent répondre à un épais questionnaire informatique. Au passage, ils peuvent consulter les dossiers des autres participants de la course. En dehors de la résidence, ils sont suivis par des agents du BSI (jet de Survie diff. 15 pour les détecter ou les semer).

Leurs chambres et le garage du fonceur sont sur écoute, mais il n'y a pas de caméras. Il en va de même pour tous les participants, et si certains tentent ou réussissent à neutraliser une écoute ou une filature, ils seront surveillés de plus près le lendemain (diff. 17 pour les semer).

En piste !

Les PJ sont arrivés deux jours avant le début de la compétition. Cela leur laisse un peu de temps pour prendre leurs marques et s'entraîner, s'ils le désirent. Le stade est une gigantesque structure de cristal aux formes torturées. Une foule énorme remplit les tribunes. Les moins riches suivent les courses à l'extérieur, sur des écrans holographiques géants. Le Grand Moff en personne préside la cérémonie d'ouverture sous la surveillance de nombreux agents du BSI. L'épreuve dure trois jours :

- Jour 1 au matin : Seizièmes de finale, les 2 premiers sur 4 sont qualifiés.
- Jour 1 après midi : Huitièmes de finale, les 2 premiers sur 4 sont qualifiés.
- Jour 2 : Quarts de finale, les 2 premiers sur 4 sont qualifiés, ainsi que les 2 meilleurs troisièmes.
- Jour 3 au matin : Demi-finale, le premier sur 3 est qualifié. Les perdants reçoivent 8 000 crédits.
- Jour 3 après midi : Finale, 3 concurrents (gain de 16 000 crédits pour les perdants et 50 000 pour le gagnant, en plus des diverses amnisties accordées par Torbin aux coureurs les plus brillants).

Le stade mesure 4 kilomètres de long pour 1 de large. La piste est pleine de virages vicieux, de ponts et de tunnels de cristal, de rétrécissements et autres obstacles. Le plus grand danger reste cependant les autres concurrents. Eux sont là pour gagner, et ils n'auront aucun scrupule à envoyer leurs adversaires dans le décor. Faites faire un jet de Répulseur par tour de piste au PJ qui a pris le rôle du pilote. La difficulté est de 10 au premier tour, et augmente petit à petit (15, puis 20, puis 25). Testez la compétence des autres pilotes, et comparez leurs résultats. Celui qui a fait la meilleure marge de réussite se retrouve en tête pour ce tour-ci. Chaque course dure six tours. C'est le pilote qui est resté en tête le plus longtemps qui l'emporte, pas celui qui franchit la ligne d'arrivée le premier !

Faites durer la compétition aussi longtemps que cela vous amusera, mais n'oubliez pas que les PJ doivent se faire éliminer avant les demi-finales.

A « La phase câblée »

Une fois éliminés de la compétition, les PJ doivent rejoindre *La phase câblée* avec tout leur matériel, et en semant les trois agents qui les filent. Le bar est sordide à souhait. Les consommateurs y sont encapuchonnés et les conversations sonnent comme de sourdes lamentations. Le barman, doté d'une solide mâchoire mécanique, indique aux PJ une table au fond de la salle.

Un extraterrestre à la peau huileuse et parsemée de pustules y est installé. Il écoute les PJ, puis les entraîne à l'extérieur par un sas dérobé. Il leur conseille d'une voix sifflante de s'assurer que personne ne les suit, puis s'enfonce dans un dédale de ruelles sordides, avant de descendre un escalier. Arrivés dans une cave, les PJ font face à deux humanoïdes aux visages dissimulés par des voiles épais, qui cherchent leurs mains à tâtons avant de les serrer chaleureusement. Linker et son collègue exercent la profession d'éboueurs, et font tellement partie du décor que les soldats impériaux ne les contrôlent même plus. Ils ont bien préparé l'opération : « Nous vous conduirons à proximité des fondations de Tombaal. Nous avons creusé une galerie aboutissant au puits énergétique qui alimente la résidence du Moff. Ses appartements et ceux de la garde sont regroupés sur une plate-forme reposant sur trois piliers monumentaux. Nous avons reprogrammé les caméras afin que l'escalade du pilier nord soit indétectable. En haut, vous découperez un passage dans une grille d'aération avec votre matériel et vous lancerez ce globe afin d'arrêter le ventilateur géant. L'acide qu'il contient rongera les câbles. Ensuite, il vous suffira de neutraliser l'équipe de réparation et de placer les charges de pyrodétonite dans les gaines d'aération. A notre connaissance, l'ascenseur privé du Grand Moff, menant au niveau supérieur, se trouve au bout du couloir central. Ensuite, nous ne savons pas... Que la Force vous accompagne ! »

Au moment où les PJ rentrent dans la barge à ordures de Linker, il ne reste plus que dix-huit heures avant la mort de Torbin et le bouclage de la planète par les forces impériales stationnées en orbite. La course contre la montre commence...

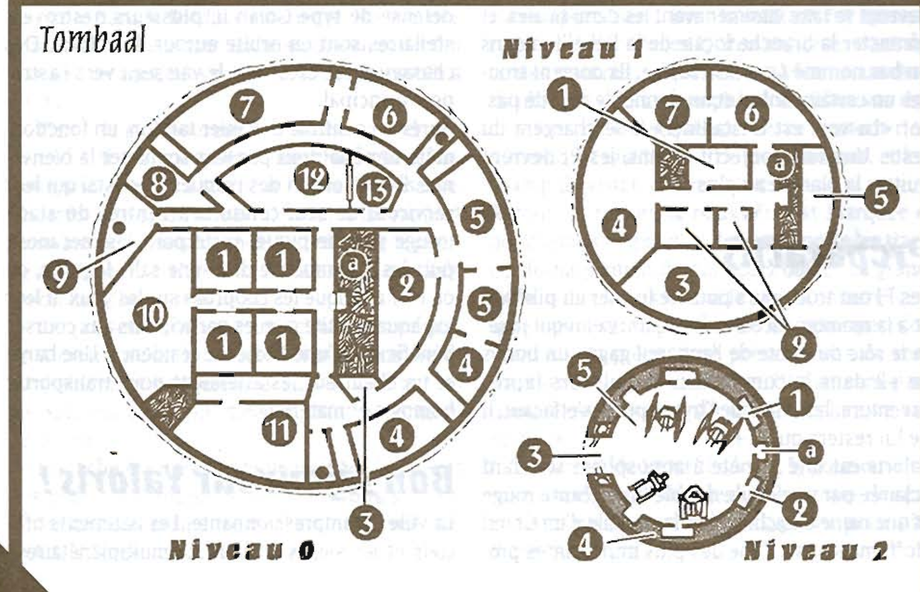
Tombaal

Après un voyage de deux heures, la barge à ordures de Linker arrive à quelques kilomètres de Tombaal. A partir de là, les PJ empruntent un égout visqueux (une heure de marche) et parviennent à une galerie étroite creusée dans la roche.

Au bout, les PJ sont aveuglés par l'éclat du tube de force en transpacier qui plonge dans les entrailles de Yaloris. 30 mètres plus haut, une passerelle fait le tour du puits. Les PJ y trouveront un conduit vertical parcouru par des câbles et des échelons, qui aboutit à une trappe de visite en plastacier (jet de Sécurité diff. 15 pour débrancher les alarmes, et un autre de diff. 15 pour l'ouvrir). Elle ouvre sur la plate-forme d'où partent les trois piliers soutenant Tombaal. Il suffit d'escalader le pilier nord et de suivre les instructions de Linker pour s'introduire dans la centrale d'aération. Le technicien n'est pas armé (Vigueur 2D + 2). Une échelle métallique mène au local technique du niveau 0.

Niveau 0

1 - Appartement des hôtes.
2 - Garde personnelle de Torbin (15 hommes).
3 - Capitaine de la garde de Torbin (équivalent des gardes de l'Empereur).
4 - Officiers des troupes régulières (5 soldats des troupes de choc +1D partout).



5 - Troupes régulières de Yalor (25 soldats des troupes de choc +2 partout).
6 - Logement des techniciens.
7 - Entrepôts.
8 - Local du contrôle aérien (4 soldats sans armure).
9 - Local technique.
10 - Espace détente.
11 - Local de surveillance vidéo (5 soldats, sans armure).
12 - Réfectoire.
13 - Cuisine.

Seul l'ascenseur central («a» sur le plan) mène au niveau supérieur. Une carte magnétique permet à Torbin (ou au capitaine de sa garde) de commander l'ouverture de la porte du niveau 1. Faute de carte, les PJ peuvent trafiquer un peu le système d'alerte anti-incendie (jet de Programmation diff. 15). On y trouve un code d'urgence qui ouvre toutes les portes à tous les niveaux...

Niveau 1

1 - Appartements du Grand Moff. La décoration est assez austère mais les matériaux utilisés sont extrêmement précieux.
2 - Appartements de la concubine de Torbin. Lanya est une humaine hargneuse et hautaine, dotée d'une grande beauté. Elle cache une vibrodague dans ses affaires (Armes blanches 4D, Vigueur 2D). En cas de coup dur, elle pourra éventuellement servir d'otage aux PJ.
3 - Collections. Des statues et des armes anciennes.
4 - Piscine. Flanquée d'une salle de repos en gravité zéro. Les suivantes de Lanya s'y prélassent.
5 - Bibliothèque. On y trouve des milliers de disques mémoriels, des parchemins et des «documents» beaucoup moins ordinaires: tablettes en cristal, ivoires gravés...
6 - Serre. Un paradis tropical regroupant des essences et des animaux exotiques. Un chemin pavé de carreaux devenant lumineux sous la pression du pied mène au bureau de Torbin.
7 - Bureau. L'accès du bureau est protégé par un sas sur le côté duquel se trouve un scanner rétinien. L'ensemble est en cristal et ni le tronçonneur à plasma, ni un laser ne peuvent l'entamer. Après avoir désactivé le détecteur de chaleur relié aux alarmes (jet de Sécurité diff. 12), il faut s'attaquer aux points d'ancrage du sas (Démolition diff. 25. L'écart entre le résultat du jet et la difficulté donne le nombre de quarts d'heure nécessaires à l'opération). A l'intérieur, un pupitre de commande permet de communiquer avec le reste du secteur galactique. On peut accéder par des consoles à la base de données du Grand Moff. Un système de mots-clefs, que Torbin est seul à comprendre, permet d'accéder aux différents dossiers. Les PJ sont condamnés à y piocher au hasard (voir l'encadré *Les dossiers de Torbin*).

Niveau 2

1 - Logement des pilotes (8 hommes).
2 - Logement des servants des batteries de lasers (10 hommes).
3 - Champ de force commandé par contrôle aérien.
4 - Coin cuisine.
5 - Hangar. Deux chasseurs TIE et deux navettes s'y trouvent, mais les PJ n'ont aucune chance d'atteindre l'astroport ou de quitter le système à bord de ces appareils. Ils seraient abattus par la chasse bien avant.

Retour à l'Alliance

Faites comprendre aux PJ, par l'intermédiaire de Linker qui les attend pour les déposer à la cité, qu'ils ont intérêt à repasser à la résidence des coureurs et à justifier leur escapade. Après quelques remontrances pour la forme, les agents du BSI retournent à leurs écrans pour suivre la finale de la course. A condition que l'assassinat n'ait pas encore eu lieu et que les PJ soient passés à la résidence, quitter le système ne pose pas de difficulté. Au retour, les personnages sont accueillis triomphalement au sein de la flotte rebelle. Maar Buril leur projette les images diffusées dans tout le secteur, représentant la tribune du Grand Moff Torbin mitraillée au blaster et touchée par des grenades dégageant des gaz verdâtres. Les services de propagande de la Rébellion transmettent déjà la nouvelle de l'assassinat du Grand Moff au reste de la galaxie. Le meilleur de l'affaire est que le droïd assassin a utilisé des armes produites par l'Empire...



Fin ouverte

Il serait intéressant de découvrir qui a pu réaliser une opération aussi ambitieuse. La Rébellion estimera probablement que cette mystérieuse organisation poursuit les mêmes buts qu'elle, même si ses méthodes sont quelque peu expéditives. Les pistes sont maigres. On pourrait, par exemple, penser aux Couteaux lumineux, un groupe extrémiste issu des services secrets d'Alderande (voir Casus Belli n°68).

Laurent Guinoiseau
illustration : Éric Puech
plan : Cyrille Daujean

Les pilotes en course

Pour Star Wars

▶ Coureur standard
DEXTÉRITÉ 3D
Blaster 4D, Esquive 4D
SAVOIR 2D + 1
MÉCANIQUE 3D
Répulseurs (fonceur) 4D + 1
PERCEPTION 2D
VIGUEUR 3D
Résistance 4D
TECHNIQUE 2D + 2
Réparations 4D

▶ Mendrik (originaire de la Cité impériale)
Compétences importantes: Blaster 4D, Esquive 4D, Répulseurs (fonceurs) 6D, Résistance 4D + 1.
Description: Éclaireur impérial.
Visage taillé à la serpe, yeux perçants, il est le prototype du militaire endurci.

▶ Ackford (originaire de Tatooine)
Compétences importantes: Toutes celles de Dextérité à 5D, Répulseurs (fonceur) 6D + 2, Résistance 5D, Réparation 5D.
Description: Ce colosse noir, barbu et balafré est une légende vivante dans le milieu des courses. Il était recherché dans dix-huit systèmes avant d'être amnistié par Torbin (il a remporté le championnat précédent).

▶ Wogar (originaire de Sullust)
Compétences importantes: Toutes celles de Dextérité à 3D, Répulseurs (fonceurs) 7D, Résistance 4D, Réparations 5D.
Description: Ce Sullustan est l'un des pilotes les plus réputés de la Bordure extérieure. Il esquive toutes les difficultés pied au plancher.

Les dossiers de Torbin

Lancez 3 dés et consultez la table suivante.
Le code entre parenthèses indique la taille du dossier.
L'ordinateur des PJ ne peut stocker que 15D d'informations, mais ils peuvent parfaitement refuser de copier un fichier qui ne leur semble pas intéressant...

3 : Une partie des plans des croiseurs d'interdiction (3D).
4 : Les organigrammes des services du BSI dans ce secteur (4D).
5 : Des fiches techniques rescensant les défauts des écrans des destroyers impériaux (4D).
6 : Des rapports sur les réseaux des services secrets de la Rébellion (5D).
7 : La liste des dernières promotions au sein de la marine impériale (4D).
8 : Des comptes rendus de la bataille de Tanenauser, l'un des mondes-refuges de la Rébellion (2D).
9 : Des dossiers compromettants sur les conseillers de Torbin (6D).
10 : Des rapports sur les émeutes d'Akkadin (1D).
11 : Des demandes de remises de décorations (2D).
12 : Un classement des plus grands pilotes de fonceur (1D).
13 : Un dossier sur Yan Solo (2D).
14 : Un dossier sur Leia Organa (2D).
15 : Des projets d'aménagement de Tombaal (3D).
16 : Un calendrier des exécutions capitales (2D).
17 : L'inventaire complet de la flotte sectorielle impériale (7D).
18 : Les trajets utilisés pour convoyer les cristaux géants servant à la fabrication des batteries de turbolasers (6D).

Un scénario Casus Belli pour

MAGNA VERITAS

La cuisine (démoniaque) sans peine

Sept crimes horribles dans un immeuble grand standing... Sept façons d'accommoder les humains... Ce scénario gastronomique conviendra à un petit groupe d'anges de niveau 1, et à des joueurs, des personnages et un meneur de jeu moyennement expérimentés.



Introduction des personnages

Les personnages sont convoqués par une missive portée par un ange-facteur débutant. Ils doivent se rendre à l'aumônerie de Levallois-Perret l'après-midi même, à 15 heures précises. Il est environ 10 heures du matin lorsque le sémillant angelot frappe à leur porte. Ils ont donc le temps de se préparer.

Arrivés à l'heure et à bon port, les PJ rencontrent un ange de Dominique strict mais professionnel, qui leur débite le discours habituel concernant la discrétion, la foi en leur Seigneur et le respect du grand chieur, alias Dominique. Il leur rappelle que Levallois-Perret est la ville aux caméras dans les rues, et donc qu'ils doivent donc être aussi discrets que possible. Leur mission est de retrouver le meurtrier d'un Fils du Seigneur appelé Lucien Bonheur. Ce dernier est arrivé dernièrement d'Angola pour trouver du travail en France, ce qu'il a fait sous la forme d'un petit boulot de vigile. Qu'un vigile soit tué n'est pas un problème pour les anges. Le fait qu'il s'agisse d'un Fils du Seigneur en est un. Le Très-Sénile voit d'un mauvais œil que l'on exécute ainsi ses brebis bien-aimées. Il faut donc punir rapidement le coupable, qu'il soit humain, démon, ange, viking ou scientologue. Le meurtre a été commis la veille et le corps est à la morgue. L'ange de Dominique remet aux PJ une enveloppe contenant quelques photos, prises par un policier affilié aux forces du Bien, quelques heures après la découverte du corps. L'immeuble où travaillait Lucien se trouve à quelques centaines de mètres de l'aumônerie. Précisons tout de suite : le fait que Lucien soit un Fils du Seigneur est une coïncidence totalement fortuite (mais sans laquelle il n'y aurait pas de scénario).

Tête de nègre

Lorsque les anges ouvrent l'enveloppe, ils découvrent un spectacle peu ragoûtant. Il semble que Lucien Bonheur ait passé une bien mauvaise soirée. Son sang couvre les murs, et sa tête trône sur un bureau. Ce qui reste de son corps est tassé dans un coin de la pièce, près de la corbeille à papier. Le crime peut sans aucun problème avoir été réalisé par un humain mais, si c'en est un, il doit être légèrement fêlé du bocal.

La morgue

Le corps de Lucien, si les personnages trouvent un moyen de le voir, n'a vraiment rien de remarquable. Ses blessures ont sans doute été causées par un couteau à longue lame. Le tueur n'était ni particulièrement fort, ni particulièrement adroit. Les PJ pourront utiliser les services de leur « taupe » dans la police pour étudier les corps des victimes suivantes, bien qu'il soit aussi possible d'inspecter les corps avant même qu'ils ne soient transportés à la morgue.

L'histoire

René Marchand et Paul Gagnat sont, respectivement, cuistot et aide-cuistot de la cantine de l'immeuble Superior Business, où travaillait Lucien Bonheur, première victime. Ils sont, chacun à leur façon, responsables des meurtres qui vont endeuiller l'édifice. Bien sûr, ils ne tuent pas gratuitement. Cette sombre histoire commence bien des années avant, lorsque Paul était encore à la fac. Paul fréquentait alors un groupe de jeunes tarés qui s'adonnaient à toutes sortes de passe-temps de leur âge (sortir en boîte, draguer les filles, fumer de la beu et boire jusqu'à vomir), ainsi qu'à la sorcellerie de bazar durant le peu de temps qu'il leur restait. Le groupe s'est vite séparé, sous les coups combinés des petites amies et du service militaire. Paul en a gardé une sainte horreur de l'alcool et une passion dévorante pour le surnaturel. Il a même été jusqu'à se procurer un livre démoniaque en latin qu'il entreprit de traduire. Au début, il a vraiment cru s'être fait rouler. En effet, les premiers textes traduits donnaient à peu près : « Dans une casserole, faites chauffer un quart de litre d'eau avec du sucre, du sel, du beurre ou de la margarine en morceaux. Dès que le beurre a fondu, retirez la casserole du feu. Jetez-y la farine d'un seul coup. » Mais, en persistant, Paul se rendit compte que ce livre était vraiment magique. Entre la recette de la choucroute Melba et celle des poireaux en salade, il contenait tout le nécessaire pour invoquer et contrôler un certain Haagenti. Le seul problème est qu'il fallait d'abord tuer sept personnes ayant, de près ou de loin, un rapport avec la cuisine. Paul a d'abord pensé dynamiter un car de cuisiniers, mettre une bombe dans un couscoussier, ou tout simplement faire un carton dans un restaurant. Sa nouvelle passion pour la cuisine et son échec à la fac lui ont rapidement fait oublier ses pensées criminalo-culinaires. Il a réussi à décrocher un TUC d'aide-cuistot dans l'immeuble Superior Business, où il s'est lié d'amitié avec René Marchand. Retrouvant par hasard, il y a quelque semaines, son livre de cuisine démoniaque dans un coin de son studio, Paul a décidé de passer aux choses sérieuses. Il a décidé d'invoquer Haagenti sans risquer quoi que ce soit, en faisant commettre les crimes par une

tierce personne. René, dont la crédulité et la bêtise n'ont d'égale que la méchanceté, faisait un assassin idéal...
Paul a commencé par étudier de nouveau son livre. Il s'est aperçu qu'Haagenti était le prince-démon de la Gourmandise et le frère du prince-démon de l'Humour noir. Il tenait enfin l'idée de ses «meurtres culinaires», liant la cuisine aux calembours.
Les crimes ont été préparés par Paul, qui a fait preuve de beaucoup de créativité (voir les titres des chapitres présentant les crimes) et qui a utilisé son influence sur René pour l'inciter à «nettoyer» l'immeuble des indésirables. Tout a été prétexte pour que René pète les plombs. René est raciste, il suffisait que la première victime soit noire. Les femmes le méprisent? Tatiana sera sur la liste. Il n'aime pas les nains? Frédéric sera le suivant... En fait, Paul s'est vite aperçu que René était vraiment un taré complet, à la limite de la folie. Le pousser à tuer a été fort simple. Il compte, une fois les sept crimes commis, se servir de René comme cadeau de bienvenue pour Haagenti. Cela dit, il ne sait pas encore très bien ce qu'il va faire du prince-démon quand ce dernier va arriver.

La couverture

Si les personnages souhaitent enquêter sur l'affaire, ils devront montrer patte blanche aux vigiles qui, après la mort de leur collègue, sont légèrement sur les nerfs. Il se peut même que l'un d'entre eux utilise une arme contre les PJ, si ces derniers sont trop entreprenants. Notons au passage qu'ils ne sont pas censés être armés, mais que depuis le premier meurtre, ils ont amené au moins un fusil à pompe chacun, qu'ils cachent dans le vestiaire ou dans le coffre de leur voiture.
Pour les PJ, les meilleures couvertures sont:
- **Journaliste**. C'est le plus logique pour faire parler les gens, mais pas le plus pratique. Cela nécessite au minimum une fausse carte de presse, qui devra être relativement réaliste, puisque 30% des personnes qui travaillent à Superior Business en possèdent une (l'immeuble abrite en effet la rédaction de trois journaux).
- **Policier**. C'est le moyen de plus sûr de délier les langues, mais il n'est pas aisé de se procurer une fausse carte. Par ailleurs, les vrais policiers rôdent dans le coin à la recherche d'indices. Les anges feraient certainement une poignée de coupables aisés à confondre!
- **Détective privé**. Pas besoin de carte officielle, il suffit de bricoler une carte de visite bidon sur son PC (ou son Macintosh), et le tour est joué. Reste à savoir pour qui les personnages sont censés travailler. La famille d'un mort ou son employeur sont deux options intéressantes.
- **Rien du tout**. Nada. Nothing. Pour se promener dans les bureaux et dans les couloirs, il n'est pas obligatoire de posséder une carte de quoi que ce soit. Un simple blouson aux couleurs d'une entreprise de coursiers et un casque suffisent généralement. Dans un autre registre, un costume, une cravate, un attaché-case et un air pressé font également l'affaire. Il est en revanche très difficile de faire parler les gens, à moins d'avoir un bagout ou un charisme surnaturels.

L'immeuble

Le bâtiment, vitré et ultramoderne, n'abrite pas moins de dix sociétés qui se partagent les quinze étages de l'édifice. L'immeuble contient aussi, en sous-sol, deux niveaux de parking, une cantine et une salle de gymnastique. Les entreprises sont relativement ringardes et n'ont aucun rapport avec les forces démoniaques ou angéliques (agences de publicité, import-export, consultants en informatique, sans oublier les rédactions de trois journaux). Désolé, il faudra trouver les raisons du crime ailleurs.

Les employés remarquables

L'immeuble est grand et plus de deux cents personnes y travaillent. Il est quasiment impossible de remarquer quoi que ce soit d'intéressant dans cette foule. On peut tout de même imaginer que le clown Ronald attirera l'attention des personnages quand il apparaîtra.
Par ailleurs, Frédéric, le nain, est un suspect plus que probable, pour deux raisons. Premièrement, c'est un nain, et deuxièmement, il passe toutes ses soirées au *Queens* à jouer les travestis. En revanche, il est douteux que les personnages voient immédiatement dans ce nain homosexuel un «petit farci»!
Le troisième individu étonnant est Robert Waldow, le président-directeur général de la Sarl PROGIR (ingénierie d'application immédiate). Il parle français avec le même accent que le commentateur du foot américain sur Canal Plus, mais n'en est pas moins né à Brive-la-Gaillarde (son vrai nom est d'ailleurs Robert Martin). Waldow est curieux, et ne pourra pas s'empêcher de suivre les personnages dans leurs pérégrinations. Il n'a rien à faire de ses journées, n'ayant pas un seul client. De toute façon, il compte bien sur ses trois secrétaires et son téléphone cellulaire pour rester en contact avec le «flow of business» (ce sont ses propres termes). Il énervera peut-être les anges, mais s'ils s'en font un ami, ils pourront bénéficier de tout son matériel (ordinateur puissant, fax, etc.).

Les indices

Il est probable que les personnages ne trouveront d'abord aucun indice et que l'aventure se déroulera comme un mauvais film américain, meurtre après meurtre. (Cela dit, Paul a acheté son grimoire de cuisine. Il ne l'a pas emprunté à la bibliothèque. Cela vous évitera de balancer des tuyaux aux PJ en utilisant un contact qui travaillerait à la DGSE. Mais je m'égare...)
En fait, ce qui peut mettre la puce à l'oreille des personnages, c'est que le criminel doit connaître les victimes et être un sacré as du couteau (de cuisine?). Qui donc correspond mieux à ce portrait-robot que le cuisinier de la cantine de l'immeuble? De plus, au fur et à mesure qu'il commet ses crimes, René devient de plus en plus stressé et paranoïaque. Si les personnages vont faire un tour à la cantine, il est pratiquement certain qu'ils remarqueront René, en sueur dans son beau costume blanc, en train de faire semblant d'être monsieur tout le monde (et autant le dire tout de suite, avec une toque sur la tête, c'est quasiment impossible).
Les crimes décrits ci-dessous devront parsemer l'aventure comme autant d'électrochocs pour vos personnages-joueurs. Il est vivement conseillé au meneur de jeu d'insister petit à petit sur les calembours culinaires qui parsèment le scénario, en les glissant plus ou moins subtilement dans ses descriptions des scènes de meurtre, par exemple. N'hésitez pas à appuyer lourdement: certains sont vraiment très tirés par les cheveux. Normalement, arrivés à Paris-Brest, les PJ devraient avoir compris que tout cela est un compromis entre la bouffe et l'humour. Dans leur petite tête d'anges, cela doit immédiatement les faire penser aux deux frères terribles du panthéon démoniaque.

Chronologie

Quelle que soit la façon dont les personnages mènent leur enquête, il y a fort à parier que le cuistot tuera encore plusieurs fois. La petite liste ci-dessous vous présente l'ordre dans lequel les meurtres vont avoir lieu. Il est pratiquement certain que les PJ prendront un malin plaisir à modifier cette chronologie... Eh bien, qu'il en soit ainsi!
- *Jour J - 1 : Lucien est assassiné pendant sa garde. Julien Branquard, future victime n° 5, se rend en voyage d'affaires à Brest.*
- *Jour J : Les PJ se lancent sur la piste du meurtrier. Tatiana Swanko est assassinée. Les PJ rencontrent Waldow.*
- *Jour J + 1 : Charlotte Guenièvre est assassinée. Les PJ remarquent Frédéric Linet, le nain.*
- *Jour J + 2 : Frédéric est assassiné. Les PJ voient Franck Marly monter dans une Porsche conduite par une jeune femme ravissante et sophistiquée.*
- *Jour J + 3 : Julien est assassiné. Ronald commence son opération de « promotion ».*
- *Jour J + 4 : Franck Marly est assassiné.*
- *Jour J + 5 : Mort de Marc Leblanc. En fin d'après-midi, Haagenti est invoqué et dévore tous les occupants de l'immeuble, avec de la moutarde et en rotant fréquemment.*

Les meurtres suivants

Poule au pot

Tatiana Swanko était une véritable *executive woman*. Le fait qu'elle ait été tuée dans les toilettes, à quelques mètres de son bureau, n'y change rien. Il semble que le tueur, fort respectueux de sa personne, ait attendu qu'elle ressorte du «petit coin» pour la rouer de coups et lui broyer le visage contre le lavabo. C'est sale, mais moins que si elle avait été noyée dans le lieu d'aisance. Son meurtre n'a rien de remarquable. Il n'y a aucune trace de couteau à longue lame. En fait, René n'a pas voulu mutiler cette femme qu'il trouvait tellement jolie et polie avant que Paul ne lui apprenne qu'elle disait du mal de lui à tout le monde (ce qui est faux, bien entendu).

Charlotte aux fraises

Charlotte Guenièvre était tellement grosse et moche (des boutons plein la figure) qu'elle aurait presque pu s'appeler Muriel. L'histoire ne dit pas si elle était fan d'Abba (1). Elle vient d'être retrouvée dans les sous-sols de l'immeuble, dans le parking, à quelques mètres de sa voiture, un Fiat Panda jaune citron. Elle a eu la tête pratiquement tranchée par une lame de bonne taille. N'oubliez pas de préciser qu'elle était victime d'une acné galopante.

Petit farci

Lorsque les personnages pénètrent dans son bureau, Frédéric Linet, le nain de l'agence de pub, est encore assis sur sa chaise. Il a été poignardé à l'aide d'une arme à longue lame (pas simplement un cran d'arrêt, mais pas non plus une épée), mais ce n'est pas le plus remarquable. Ce qui risque de surprendre les PJ, c'est qu'il est habillé en drag-queen. Tout complet, comme les vraies, avec rouge à lèvres, bas résille et corsage à froufrou en prime. Voilà qui ne va pas simplifier l'enquête! En fait, Frédéric avait prévu de partir directement pour le *Queens* sans rentrer chez lui pour se changer. Il a donc attendu que tout les bureaux soient vides avant de s'habiller. Malheureusement pour lui, il restait René qui n'a jamais aimé les nains. Alors habillés en drag-queen, vous pensez que cela n'a rien arrangé!

Paris-Brest

Julien Branquard est la victime suivante. Son cadavre est plus « propre » que les autres, mais il n'en est pas moins mort. Il a certainement été frappé à l'aide d'une arme contondante. En fait, un cendrier ensanglanté, à ses pieds, pourrait bien être l'arme du crime. Si les personnages le fouillent, ils s'apercevront qu'il est mort quelques heures après être rentré de voyage. Ses billets de train aller-retour Paris-Brest sont encore dans la poche intérieure de son veston.

1) vous n'allez jamais au cinéma?

Maquereau au vin blanc

Le sixième et avant-dernier mort est Franck Marly, un employé modèle (en apparence!) qui travaille chez System Export. Son cadavre est tailladé avec le désormais célèbre couteau à grande lame. Il semble s'être débattu. Le contenu d'une bouteille de vin (blanc) brisée souille le sol. Il s'en est certainement servi comme arme. Sa vie semble normale, mais si l'on questionne ses collègues de bureau, il s'avère que Franck Marly vivait bien au-dessus de ses moyens. Il était en effet le protecteur d'une prostituée de luxe qui lui « offrait » une partie de ses gains.

Poulet aux pruneaux

Enfin, pour clore la série, René attaque Marc Leblanc, l'un des policiers surveillant l'immeuble. On retrouvera son cadavre dans la chaufferie, avec trois balles dans la tête.

Ronald est l'ami des enfants

Pendant que les meurtres se déroulent dans l'immeuble d'en face, les clients du Mac Donald tout proche sont émerveillés de voir que le clown Ronald, la mascotte de l'entreprise, est venu leur rendre une petite visite. Les employés et le patron du restaurant sont, quant à eux, légèrement troublés. Aucune visite de Ronald n'était prévue avant quelques mois.

Et pour cause! Notre Ronald n'est autre qu'un démon de Haagenti, envoyé à vitesse grand V par son patron voir de quoi il retourne dans l'immeuble. En bon prince-démon (et frère de Kobal), il a tout de suite saisi les mauvais jeux de mots qui se cachent derrière les crimes et craint, soit une blague de son frère, soit une invocation. Dans les deux cas, il n'aime pas ça et son envoyé, le soi-disant Ronald, devra tirer les choses au clair. Ce ne sera pas facile : il est habillé en rouge et jaune, équipé de très grandes chaussures écarlates et maquillé comme un clown. Il n'est pas discret, mais sa couverture est en béton. Il arpente les bureaux et les couloirs de l'immeuble en distribuant cadeaux, jouets en plastique et bons de réduction pour une opération spéciale. Ni vu ni connu!

Ronald fera tout pour arrêter les crimes, mais n'ira pas jusqu'à s'allier avec les personnages s'il comprend qui ils sont. A la rigueur, il attendra la fin du scénario pour tenter de les tuer, lorsqu'ils auront mené à bien leur mission. Usez de cette présence curieuse pour mettre les PJ dans l'embarras. Et puis, c'est une fausse piste rêvée!

Si les personnages font une Détection du mal sur lui, ils se rendront compte que quelque chose cloche. Toutefois, n'oubliez pas de leur rappeler que ce pouvoir fonctionne dans une aire d'effet et pas précisément sur un seul individu. En fait, noyez le poisson le plus longtemps possible. Je ne vais pas vous apprendre votre travail!



Rixe dans les cuisines

Si les personnages trouvent l'attitude de René quelque peu étrange et s'ils le questionnent, il perdra rapidement les pédales et commencera à raconter n'importe quoi. C'est son chien qui lui a dit de tuer tous ces gens, c'est le nain de jardin de sa voisine, etc. Il finira même par avouer que c'est Paul qui l'a forcé, mais il y a de très grandes chances pour que les PJ n'en croient pas un mot. Dans tous les cas, René pourra certainement être facilement arrêté pour les crimes au couteau, et aussi pour les autres si les PJ sont persuasifs.

Si les sept crimes n'ont pas été commis, Paul tentera de terminer le travail lui-même. Il aura bien plus de mal que René et le meneur de jeu peut facilement imaginer qu'il va s'y reprendre à plusieurs fois, qu'il va laisser d'énormes indices, bref, qu'il va tout faire (involontairement) pour que les personnages remontent sa piste et le capturent. Jouez-le comme un individu pressé et terrorisé. Il sera fort déplaisant si on lui adresse la parole. Il sera même licencié peu de temps avant le dernier meurtre, après avoir insulté son patron.

S'il est confronté à la triste vérité, il commencera par tout avouer, histoire de gagner du temps, puis utilisera sa bombe de gaz lacrymogène pour prendre la fuite. Il passera tout de même dans le débarras de la cuisine pour récupérer la traduction de son livre (l'original est chez lui).

Final catastrophique

Après le septième crime, Paul utilise sa bombe de gaz pour neutraliser René, avant de l'enfermer dans la réserve de la cuisine, au deuxième sous-sol. C'est là qu'il trace le pentacle nécessaire à l'emprisonnement d'Haagenti lors de son arrivée. Lorsque le prince-démon arrive, Paul lui offre René, allongé sur un lit de salade frisée avec une pomme dans la bouche.

Haagenti est très contrarié de se retrouver sous les ordres d'un vulgaire aide-cuistot, mais fait tout de même son possible pour suivre ses ordres. Il apparaît dans la grande casserole à spaghetti et commence sa terrible œuvre de destruction. Remontant tous les étages un à un, il dévore tous les employés qu'il croise, non sans les avoir préalablement aspergés de moutarde. Toutes les dix victimes, il éructe bruyamment, ce qui peut attirer l'attention des personnages. S'ils n'interviennent pas dans les 30 minutes, l'immeuble sera entièrement moutardé et vidé de son contenu. Haagenti retourne aux enfers, sans trop regretter sa visite. Si Ronald est toujours vivant, le prince-démon s'arrangera tout de même pour qu'il tue Paul. C'est bien beau de déconner, mais faut quand même pas trop se faire marcher sur les pieds.

Conclusion

- La mission est un échec si Haagenti est invoqué (et même si les PJ lui cassent la tête). Chaque personnage gagne dans la joie une nouvelle limitation.
- La mission est une réussite partielle si Paul et René sont appréhendés ou tués (sans que le livre soit retrouvé). Chaque personnage gagne un nouveau pouvoir semi-aléatoire.
- La mission est une réussite totale si Haagenti reste chez lui et que l'original du bouquin (ainsi que sa traduction) sont détruits, quoi qu'il arrive à Paul et à René. Chaque personnage gagne un nouveau pouvoir au choix.
- Tout autre résultat est un match nul, qui ne rapporte aucune récompense.

Croc

Illustration : Éric Puech

ES PNJ

Pour Magna Veritas

▶ Paul Gagnat, sorcier invocateur débutant

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
2	1	2	2	3	2	-

Talents : Cuisiner +1, Latin +2, Grec +1, Monter le bourrichon à René +2, Écriture +1, Lecture +1, Pentacle +1, Invocation +0, Demande +0.
Sorts : Invocation d'un prince-démon, Pentacle pour prince-démon, Demande pour prince-démon (ces trois sorts sont des versions bridées et ne fonctionnent que sur Haagenti).
Équipement : Vêtements de ville, costume de cuistot, photocopie du livre de magie (traduction en français), bombe d'autodéfense.
Comportement : Paul est perpétuellement aux aguets. En temps normal, on le trouverait un peu paranoïaque, mais durant ce scénario, il n'en est rien. Il est certain que les meurtres vont attirer du monde et que l'intervention du prince-démon ne se déroulera pas dans le calme le plus absolu. Il prépare donc tout minutieusement et ne souhaite laisser aucun détail dans le vague.
But : Paul désire à tout prix invoquer Haagenti, sans savoir réellement pourquoi. Peut-être simplement pour se prouver qu'il peut le faire et pour montrer au monde entier qu'il ne s'est pas fait chier à traduire ce bouquin de recettes de cuisine pour rien.

▶ René Marchand, tueur en petite série

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
3	2	1	1	1	1	-

Talents : Cuisiner +2, Corps à corps +1, Arme de contact +2, Haïr son prochain +1.
Équipement : Vêtements de ville, costume d'aide-cuistot, couteau de cuisine à grande lame lorsqu'il décide de tuer quelqu'un (même s'il ne l'utilise pas à chaque fois).
Comportement : René est raciste, xénophobe et paranoïaque. Paul n'a pas vraiment eu besoin de le pousser longtemps pour qu'il craque complètement. Il est perpétuellement en sueur et pense que tous les gens lui en veulent. Il ne se sent bien que lorsqu'il vient de tuer. Il déteste au plus haut point le nain qui travaille dans l'immeuble et qu'il croise tous les soirs lorsqu'il quitte son travail.
But : René pense qu'en tuant tous ceux qu'il déteste, il trouvera la paix intérieure. C'est évidemment faux et maintenant qu'il a goûté au meurtre, il n'est pas près d'arrêter (même si Paul lui fausse compagnie).

▶ Ronald, démon de Haagenti de grade 2

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
2	4	4	2	3	3	24

Talents : Cuisiner +3, Corps à corps +0, Arme de contact +1, Arme de contact lourde +2, Esquive +2.
Pouvoirs : Dents +1 (111), Griffes +2 (113), Coma +1 (136), Feu +1 (253), Vol +2 (332), Bond +1 (333), Vitesse +1 (334), Artistique (342), Gourmandise +3 (Spécial).
Équipement : Costume bouffant rouge et jaune, chaussures grand format, maquillage de clown, 8 BigMac, 6 MacBacon et toute une série de bons de réduction.
Comportement : Ronald semble être un fervent partisan de la firme qui l'emploie. Il parle continuellement d'une voix nasillarde et propose sans cesse des repas gratuits au fast-food d'en face. Il est collant mais sympathique, et peut se montrer particulièrement irritant lorsqu'on essaie de parler sérieusement avec lui. Si on enquête sur son compte, on peut rapidement se rendre compte qu'il ne quitte jamais son costume et son maquillage (un peu comme Kiss à la grande époque).
But : Ronald doit découvrir quel est le con qui tente d'invoquer son maître. S'il y arrive, il le tuera et fera disparaître le livre (offrant du même coup une réussite totale aux PJ). Il n'y parviendra cependant pas tout seul. Les anges devront donc, volontairement ou non, lui donner un petit coup de pouce.

▶ Les vigiles

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
2	2	2	1	1	1	

Talents : Corps à corps +1, Arme de poing +1, Arme d'épaule +0, Esquive +0.
Équipement : Costume de vigile, menottes, bombe de défense, matraque, fusil à pompe (planqué mais jamais très loin depuis le meurtre de leur collègue).
Comportement : Les vigiles restent à leur poste durant leurs heures de travail mais patrouillent dans l'immeuble pendant leurs périodes de repos ou durant les premières heures de la nuit. Ils ne sont pas réellement discrets et, de plus, discutent souvent le bout de gras avec René. Ce dernier sait donc parfaitement comment leur échapper.
But : Les vigiles veulent tout d'abord rester en vie. Ils souhaitent ensuite trouver le meurtrier de leur collègue puis, si c'est possible, montrer aux forces de l'ordre qu'ils sont aussi perspicaces que les vrais flics. Ils peuvent s'allier aux personnages, si ces derniers arrivent à être assez convaincants.

▶ Les forces de l'ordre

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
2	2	2	1	1	1	

Talents : Corps à corps +1, Esquive +1, Arme de poing +2, Baratin +0, Procédures judiciaires +1, Investigation +0.
Équipement : Uniforme pour les policiers municipaux, costume décontracté et armes de poing (généralement des 9 mm) pour les flicards en civil (comptez 75 % d'inspecteurs en civil et 25 % de policiers municipaux).
Comportement : Les hommes qui enquêtent sur les meurtres sont légèrement dépassés par les événements. Ils ne veulent rien en laisser paraître, sous peine de passer pour des abrutis. Ils font donc toujours croire qu'ils sont sur une piste et qu'ils ont la situation bien en main. Il n'en est rien. Ils n'ont aucun moyen de trouver le coupable sans l'aide des personnages. Ils patrouillent fréquemment aux abords de l'immeuble et n'ont encore pas compris que le coupable pouvait être un de ceux qui y travaillent (vous pensez bien, ce sont tous des gens respectables). Ils viennent souvent boire un petit coup à la cantine, et sont eux aussi des amis de René, ce qui permet à ce dernier d'éviter facilement les pièges tendus au meurtrier.
But : Les policiers, municipaux ou non, veulent trouver le coupable afin de ne pas passer pour des cons vis-à-vis de leurs supérieurs.

Un scénario Casus Belli pour

SHADOWRUN

Une jeunesse américaine (Racking in the muck)



Ce scénario conviendra à un MJ, des joueurs et des personnages expérimentés.
La présence d'un decker est souhaitable, et celle d'un ou plusieurs métahumains mettra un peu de piment.

Le dessous des cartes...

Seattle, septembre 2053. Les quartiers défavorisés sont ravagés par l'apparition d'une nouvelle drogue, le muck, un psychotrope bon marché aux effets dévastateurs pour les neurones, qu'un journaliste en verve a baptisé « sim-stim du pauvre ». Ce nouveau produit a entraîné une recrudescence de la violence entre gangs. Les autorités sont dépassées, et surtout guère disposées à résoudre les problèmes des quartiers les plus démunis.

Jonathan Considine, avocat brillant et personnalité en vue à Seattle, mène secrètement la lutte contre ce fléau. Il contrôle certains gangs qu'il a engagés dans une féroce lutte anti-muck.

Le muck est produit en toute illégalité par l'Aksumite Trade Corporation, une puissante corpo. Elle a découvert le rôle de Considine dans la lutte anti-drogue et entend bien l'empêcher de « nuire » plus longtemps. Avant de songer à l'assassinat pur et simple, les dirigeants d'Aksumite ont décidé de prendre leurs précautions. Avant d'éliminer un pion de l'échiquier, ils souhaitent bien évaluer son importance. Qui est Considine ? Quels appuis puissants cache-t-il ? Que sait-il vraiment sur le trafic de muck ? Détient-il des documents pouvant compromettre les dirigeants de la corporation ? Aksumite, qui tient à tenir secrète l'existence de son narco-trafic, n'a donc pas d'autre choix que d'engager, par l'intermédiaire d'une société écran, des runners pour enquêter sur Considine.

... et les surprises en perspective

Au cours de leur enquête, les runners commenceront par découvrir le rôle de Considine dans la lutte anti-muck, avant d'apprendre que c'est un ancien terroriste anti-métahumain d'envergure (voir l'encadré sur sa vie, plus loin). Ils découvriront ensuite l'identité de leur véritable employeur et finiront par soupçonner Aksumite d'être à la tête du trafic de drogue. Ayant enfin toutes les cartes en main, ils devront choisir leur camp : la puissante corporation productrice de dope ou l'ancien affreux reconverti dans l'humanitaire ?

KodoCorp ou la corporation inconnue

Appel téléphonique d'un contact ou d'un ami, tuyau donné par leur barman préféré... Quel que soit le moyen choisi par le MJ, les runners ont rendez-vous avec un Johnson corporatiste pour discuter affaires. Le lieu de la rencontre est un terrain vague situé à proximité de Redmond, à 10 heures, un matin de septembre 2053. A l'heure et au lieu convenus, les PJ voient arriver une berline grand luxe. Il en sort un homme d'une quarantaine d'années, vêtu d'un costume gris passe-partout. Il déclare représenter KodoCorp, une centrale de renseignements et de vente d'informations (les runners les plus expérimentés s'étonneront probablement d'une telle franchise. Si les PJ sont des vieux routards, le Johnson ne dira rien et, par la suite, ils auront pour seule piste le numéro d'immatriculation de son véhicule...).

La mission est simple. Les PJ doivent enquêter sur Jonathan Considine, un avocat connu. « Cet homme est apparu comme par miracle à Seattle, il y a de cela quatre ans. Sa vie passée est peu connue et sa biographie officielle un peu trop lisse à notre goût. Nous vous demandons de fouiller dans son passé... Vous avez quinze jours maximum. S'il y a quoi que ce soit d'anormal, je veux des preuves concrètes, pas de simples suppositions. Vous serez payés 20 000 nuyens chacun à la fin du contrat. Une fois votre job accompli, contactez-moi. » Il leur tend une carte avec un numéro de vidéophone, remonte dans sa voiture et s'en va.

Si les runners ne sont pas trop idiots, ils devraient prendre quelques renseignements sur cette KodoCorp, dont ils n'ont jamais entendu parler. Leurs contacts dans les médias ou au sein des corpos leur promettront de faire une petite enquête à ce sujet, et de les rappeler dès que possible. Le résultat de leurs recherches fera rebondir le scénario au bout de quelques jours (voir plus loin). Au cas où les PJ ne se renseigneraient pas, faites apparaître un de leurs très bons amis, de passa-

ge en ville. Au cours d'une conversation anodine, il leur demande pour qui ils travaillent. Il les contacte peu après pour leur faire quelques révélations sur la KodoCorp.

Ya comm'un lézard dans c't'histoire...

Considine possède un loft à Bellevue. L'endroit est bien protégé, et l'avocat ne se sépare jamais de ses trois gardes du corps. Toute tentative de rencontre ou d'opération commando est donc vouée à l'échec. Ce n'est qu'à la fin de l'enquête que les runners pourront obtenir, s'ils le désirent, une entrevue.

Les runners pourront trouver dans les bases de données de la Renraku un dossier sur Considine, avec des copies de tous les documents importants (certificats de naissance, diplômes, etc.). Sa vie ne semble pas passionnante : il a grandi dans un orphelinat à Seattle, fait des études supérieures sur la côte Est des UCAS, mené une carrière d'avocat en Europe, avant de rentrer à Seattle en 2050 et d'ouvrir un cabinet.

Si les runners précisent qu'ils inspectent les documents pour repérer la trace d'une falsification quelconque, indiquez-leur que quelque chose les chiffonne. On observe une similitude troublante entre tous les documents. Ils sont tous signés Drazil, R. Adliz, Zildar, Z. Raild, et autres variations autour des six mêmes lettres...

Les runners devraient comprendre qu'il s'agit d'une anagramme, celle d'un decker facétieux qui a ainsi signé son œuvre. Si les joueurs ne pensent pas à cette solution, un jet d'Intelligence (seuil 4) les remet sur les rails. Le mot « Lizard » n'est pas bien difficile à reconstituer... Si les PJ le trouvent eux-mêmes, indiquez à tous ceux qui ont un score en Étiquette Matrice que c'est le nom d'un decker célèbre. S'ils pataugent, un jet d'Étiquette Matrice (seuil 5) leur permet de repérer le nom de Lizard, et de savoir de qui il s'agit. Ensuite, un contact bien choisi (un decker corporatiste, par exemple) pourra leur expliquer comment le contacter.

Lizard

Lizard fut un des grands de la Matrice, il y a de cela quelques années. Quelques courses malheureuses lui ont grillé une partie des neurones. Diminué, il n'est plus que l'ombre de lui-même. Il reste cependant un decker de talent. Il n'est pas possible de rencontrer Lizard ailleurs que dans la Matrice. De lui, les runners ne connaîtront que son image, une salamandre de chrome et d'argent.

Les runners peuvent lui laisser un message dans un paradis pirate, sur un mur, etc. Lizard les contacte peu après. Il leur donne rendez-vous dans un coin de la Matrice, dans un nœud difficile d'accès, histoire de voir ce qu'ils ont dans le ventre (au MJ d'adapter la difficulté en fonction des capacités des personnages). Si les PJ lui déclarent avoir découvert sa signature sur les documents Considine, il se montre trop bavard pour son propre bien, et leur raconte la vérité.

Contacté le 12 décembre 2049, il a été engagé par un employeur inconnu pour construire une identité bidon, sous le nom de Jonathan Considine. Il y a travaillé jusqu'au 20 décembre, introduisant de faux documents dans les banques de données de diverses administrations. L'adresse électronique de son employeur était celle d'un entrepôt : le hangar J, quai 7, dans le quartier du port.

Les dents du Barracuda

S'ils se renseignent sur cette partie du port, un jet d'Étiquette La Rue (seuil 4) leur apprendra que :

— C'est un quartier abandonné aux gangs (1 succès).

— Récemment, l'apparition du muck y a entraîné une augmentation de la violence (2 succès).

— C'est un des rares coins où un petit gang s'oppose avec succès à la diffusion de cette drogue (3 succès).

Le hangar J du quai 7 appartient à Considine. Il y entrepose des armes et du matériel qu'il met à la disposition d'un petit gang, les Barracudas. Il les paye, les forme et les équipe pour lutter contre le muck.

Le hangar mesure 150 mètres sur 30, au bord de la mer. Ses seules fenêtres sont à 6 mètres de hauteur, et donnent sur une mezzanine. Les portes sont en acier. Un système de sécurité électronique, niveau 6, protège toutes les ouvertures. Quatre membres du gang s'y trouvent en permanence (utiliser l'archétype des règles de Shadowrun, p. 57).

Les gardes ont des consignes précises : ils ne laissent rentrer que des membres du gang. Les runners devront très probablement entrer par la force. Toutefois, le hangar a un point faible. Il s'avance dans la mer. En arrivant en bateau, on peut passer dessous et soulever une partie du plancher grillagé sans attirer l'attention. Si les PJ n'y pensent pas, il leur reste l'assaut frontal...

Dans le hangar, ils trouvent des armes (une caisse de dix Sandler TMP), deux motos en réparation aux couleurs du gang (un barracuda argenté) et quelques fringues sales.

Sur la mezzanine, les runners découvrent un vieil ordinateur. Les données sont protégées par un code qu'un decker habile cassera sans trop de problèmes (Informatique, seuil 4). On y découvre une liste de livraisons faites au gang. Depuis juin 2053, les Barracudas ont reçu, de la part d'un certain « M. Propre », des armes, des munitions, des pièces de rechange pour leurs véhicules, le tout pour une somme de plusieurs dizaines de milliers de nuyens. Un autre dossier recense le nombre de kilos de muck pris et détruits, à partir de la même date.

Les runners ne devraient pas négliger les documents sur papier. Dans un carton, ils découvriront l'acte de vente de l'entrepôt, daté du 22 décembre 2049. A cette date, un certain Rodney Moore l'a cédé à Considine pour une somme symbolique.

Seul Biker, le chef du gang, est en contact avec M. Propre, même si tous les membres des Barracudas connaissent le surnom de leur bienfaiteur. En revanche, sa véritable identité reste un mystère pour tout le monde (même Biker n'a que des contacts téléphoniques). C'est lui qui leur a donné l'ordre, en échange de matériel, de lutter contre le trafic de muck. C'est également lui qui leur a fourni leur planque actuelle, le hangar. Biker est absent pour le moment. Les runners peuvent lui tendre un piège, mais il ne sait rien. C'est toujours M. Propre qui le contacte, jamais l'inverse.

A ce stade, les runners auront vraisemblablement compris le rôle de Considine/M. Propre dans la lutte contre le muck.

Rodney Moore a vendu l'entrepôt à Considine juste après que l'identité de ce dernier ait été créée par Lizard. Si les PJ veulent creuser plus avant, c'est la seule piste qui leur reste...

Les actions d'Aksumite Trade Corporation

Juin 2051 *: Achat discret de la KodoCorp qui sert désormais de société écran à Aksumite pour certaines opérations secrètes ou illégales.*

Février 2053 *: Rachat des laboratoires pharmaceutiques Lejoyeux. Modélisation des premières molécules artificielles d'une nouvelle drogue : le muck.*

Mai 2053 *: Arrivée du muck sur le marché. L'écoulement de la drogue est combattu et jugulé par plusieurs gangs, bien organisés, sous la direction d'un certain « M. Propre ».*

Juin 2053 *: Aksumite identifie M. Propre comme étant Jonathan Considine, avocat célèbre mais au passé obscur.*

Septembre 2053 *: Aksumite engage les shadowrunners afin d'éclaircir les zones d'ombre du passé de Considine. Début du scénario.*

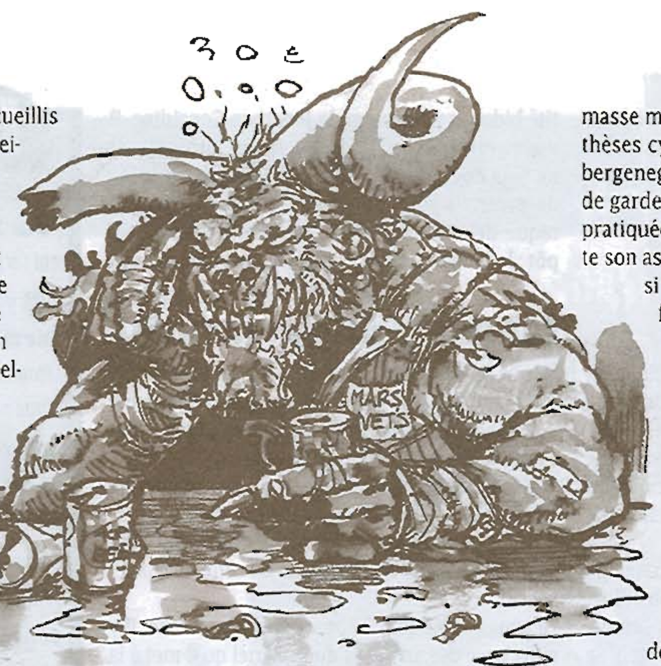
Le tragique destin de Rodney Moore

Rodney Moore a été l'un des contacts du groupe terroriste Alamos 20000 à partir de 2040. Simple agent corporatiste, il a effectué plusieurs opérations commerciales pour leur compte. Au passage, il est devenu « propriétaire » en titre de plusieurs bâtiments qui sont en réalité à Lazlo Vlakovitch, le cerveau d'Alamos 20000. Dans les années 49-50, il reçoit l'ordre de vendre la plupart des possessions de Vlakovitch à un certain Considine. Il cesse ensuite ses activités secrètes et n'entend plus parler, ni de Vlakovitch, ni d'Alamos 20000. Alors qu'il approche de la cinquantaine, Moore tombe malade, victime d'un processus de gobelinisation. (Fait rarissime à cette époque et à cet âge. Rodney aurait-il oublié d'équilibrer son alimentation ?) Il est condamné à devenir un troll et à mourir bientôt de vieillesse, étant donné la courte espérance de vie des trolls. En plus des troubles mentaux engendrés par la mutation, Moore voit ses convictions racistes réduites à néant. Il devient à moitié fou, quitte emploi, famille et domicile, sombre dans l'alcool et la drogue avant de disparaître dans la nature...

Red et les Smashin'scratchers

Une consultation des banques de données publiques révèle qu'en 2050, Rodney Moore habitait un quartier résidentiel de Renton. Il n'existe aucune trace de lui pour les années suivantes. A l'ancien ▷

domicile de Moore, les runners sont accueillis par une belle jeune femme, aux yeux à peine plus métalliques que les chromes d'une Harley Scorpio. Elle se montre aimable et les invite à prendre le thé dans un living coquet, couleur d'abricot trop mûr. Jennie Moore est la digne fille de Rodney. Elle est curieuse de savoir ce que les runners peuvent vouloir à son père. A condition que ceux-ci trouvent quelques explications crédibles et rassurantes, elle vide son sac. Depuis la mort récente de sa mère, elle a entrepris de retrouver son père. (Jennie ne sait pas qu'il est désormais un troll, ni où il se trouve.) Elle a engagé un détective privé. Quelques semaines après le début de son enquête, celui-ci fut retrouvé, la tête arrachée, dans un peep-show (un bête accident du travail). Il avait néanmoins eu le temps de tenir Jennie au courant de l'évolution de ses investigations. Ses déclarations étaient si farfelues que la jeune fille a cru qu'elle s'était fait arnaquer. Le détective en était arrivé à la conclusion que Rodney Moore vivait avec le gang troll des Smashin'scratchers, qui a investi les anciennes usines de retraitement d'Everett! La chose peut sembler saugrenue. C'est néanmoins la seule piste... Jennie Moore se déclare prête à acheter de nouveaux renseignements sur les faits et gestes de son père.



Reste à se rendre à Everett. Selon la subtilité des runners, la visite se déroulera plus ou moins tranquillement. Les Smashin'scratchers ne tolèrent guère d'intrus sur leur territoire. Si les runners ont un troll avec eux, la rencontre se passe en douceur, tout comme s'ils développent des trésors de diplomatie. Sinon, l'affrontement a lieu avec un groupe de trolls (un par runner). La puissance de feu des PJ devrait rapidement avoir raison de leurs assaillants, et ils n'ont plus qu'à interroger les blessés ou les mourants.

Tous les métahumains du quartier connaissent Red, un vieux troll qui s'est peut-être appelé Rodney autrefois. On dit qu'il ne s'est transformé que récemment. Il est à moitié mourant et camé jusqu'aux yeux. Le gang l'a pris sous sa protection. Il crèche dans un squat miteux, à deux blocs d'ici.

Effectivement, les runners trouvent Rodney à l'adresse indiquée. A condition d'avoir quelques doses de muck, il n'hésite pas à raconter ce qu'il sait sur Vlakovitch et Considine. Sa conversation est entrecoupée de râles, de monologues inintelligibles et de tics nerveux.

Il apprend les faits suivants aux personnages :

— Il avoue ses anciennes relations avec Vlakovitch et sa collaboration avec Alamos 20000. Lorsqu'ils entendent ce nom pour la première fois, les PJ peuvent faire un jet d'Intelligence (seuil 2). S'il est réussi, expliquez-leur ce qui est publiquement connu de Vlakovitch (voir sa biographie, en encadré ci-contre).

— Lazlo Vlakovitch était le vrai propriétaire du hangar J.

— Début décembre 2049, Vlakovitch lui a donné l'ordre d'aller chercher un certain Considine à la clinique Astoria. Moore a ramené Considine au hangar, et l'a hébergé un moment.

— Peu de temps après, Vlakovitch lui a demandé de vendre le bâtiment à Considine.

Si les runners lui posent précisément la question, Moore indiquera que tous ces ordres lui furent donnés par téléphone et qu'il n'a pas vu Vlakovitch pendant cette période, ni après (et pour cause!).

La clinique Astoria

La suite de l'enquête mène naturellement les runners du côté de la clinique Astoria. Il s'agit d'une très respectable clinique privée sise sur les hauteurs de Bellevue. C'est un établissement prospère, fréquenté par les riches. Les bâtiments sont archimodernes, l'appareillage médical à la pointe du progrès et le système de surveillance dernier cri. Outre ses activités légales, la clinique Astoria a pris l'habitude d'accepter certains clients « spéciaux » : malfrats en cavale et autres personnalités troubles, désireuses de modifier leur apparence.

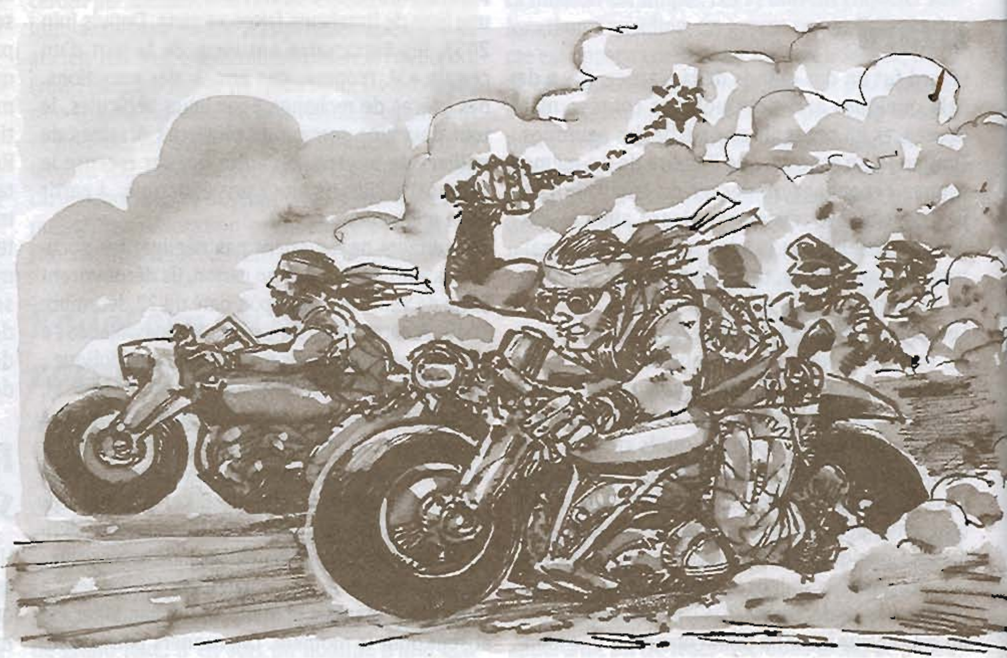
C'est là qu'en novembre 2049, Vlakovitch est venu se faire changer le visage, les cordes vocales et la masse musculaire, le tout à grand renfort de prothèses cybernétiques. Le professeur Schwarzenbergenegger, dirigeant de la clinique, a pris soin de garder la trace de toutes les opérations qu'il a pratiquées sur des truands. C'est en quelque sorte son assurance-vie, un moyen de faire pression, si besoin était, sur ses anciens clients. Ses fichiers secrets se trouvent dans son ordinateur personnel, qui n'est pas relié à la Matrice.

La clinique Astoria est, comme il se doit, bien défendue, autant pour protéger ses richissimes clients que pour préserver le matériel de grand prix ou certains secrets...

L'établissement est bourré d'alarmes, reliées au poste le plus proche de la Lone Star. Quatre minutes après le déclenchement de l'alarme, une patrouille débarque. Le système est contrôlé par un nœud-esclave qui peut être neutralisé par un decker habile. En outre, quatre vigiles occupent les bâtiments et veillent pendant la nuit. Le personnel médical, quant à lui, n'est pas à même d'entraver l'action d'intrus armés. Au MJ de faire le plan des lieux et du construct, et de le truffer d'alarmes et de Glaces selon ses goûts et l'expérience des personnages. Les informations recherchées se trouvent dans le bureau du directeur, le professeur Schwarzenbergenegger.

Les runners ont toute latitude pour organiser leur coup. L'opération devra être efficace et rapide, d'autant que l'arrivée de la Lone Star risque de saler l'addition. Un expert en électronique pourra probablement débrancher les alarmes et ouvrir les serrures, mais la meilleure solution est de désactiver les systèmes de défense via un run dans la Matrice et le construct de la clinique. Un ou plusieurs PJ peuvent aussi tenter de se faire hospitaliser pour agir de l'intérieur...

Les dossiers secrets de Schwarzenbergenegger se trouvent dans son ordinateur personnel. Les fichiers sont protégés (jet d'Informatique, seuil 5). Ils sont classés par ordre alphabétique. Les runners peuvent constater qu'il n'existe pas de dossier Considine. En revanche, s'ils ont la curiosité



de fouiller plus avant, ils découvrent un dossier Vlakovitch.
Lazlo Vlakovitch est entré à la clinique Astoria le 27 novembre 2049 pour y subir une série d'opérations et se faire greffer certaines prothèses (le détail des opérations est donné). Il est sorti de la clinique le 6 décembre 2049, avec un nouveau visage, une nouvelle silhouette et une nouvelle voix. Dans le dossier figurent deux photos anthropométriques de Vlakovitch, avant et après son opération. Quel visage avait-il en sortant de la clinique? Celui de Considine, bien sûr.
A ce stade, espérons que les runners comprendront que Considine n'est ni un ami, ni un contact de Vlakovitch. Considine est Vlakovitch. (Ce fichier permettrait d'incriminer Considine... à condition que les PJ puissent expliquer comment ils se le sont procurés.)

Une corpo peut en cacher une autre

Les runners sont à peine sortis de la clinique quand ils reçoivent un appel sur leur téléphone portable (le MJ peut aussi faire intervenir cet appel à un moment crucial de l'expédition dans la clinique, histoire de faire monter la tension).
Au bout du fil, le contact que les runners ont chargé, au début de l'affaire, de se renseigner sur la KodoCorp. Il a enfin eu des informations intéressantes et veut leur en faire part. KodoCorp est une filiale occulte d'Aksumite Trade Corporation, une grosse entreprise aux activités très variées. Aksumite utilise généralement KodoCorp comme couverture pour certaines opérations secrètes. Le véritable employeur de nos runners se révèle donc être une corporation bien connue. Libre à eux d'approfondir la question.
En cherchant un peu, ils apprennent sans difficultés qu'Aksumite a racheté en février 2053 les laboratoires pharmaceutiques Lejoyeux... Or, le muck apparaît sur le marché en mai 2053... Un certain Jonathan Considine organise une lutte active contre cette drogue dévastatrice... Aksumite cherche manifestement à nuire à Considine et engage, sous couvert d'une corporation écran, des shadowrunners pour découvrir le passé de Considine. Les preuves manquent sans doute, mais les présomptions contre Aksumite sont accablantes!
De son côté, Considine se révèle être Lazlo Vlakovitch, salopard format XXL reconverti dans l'humanitaire, mais toujours recherché pour une foule de crimes.



ES PNJ

Pour Shadowrun

▶ *Gangsters trolls*

Co 9	R 4	F 9	Ch 1	I 1
V 2	E 6	M -	R 4	

Init 4 + 1d6.
Indice de danger/Niv. prof. 2/2.
Talents : Armes à feu 3, Combat armé 5, Combat sans arme 5, Discrétion 2.
Matériel : Browning Maxpower, hache.

Les runners ont désormais toutes les cartes en main pour jouer leur propre coup...

Ami runner, choisis ton camp !

La fin de ce scénario est très ouverte. Nombre de considérations vont entrer dans le choix des PJ : vont-ils faire leur job jusqu'au bout et assurer leur réputation de shadowrunners sans états d'âme ; prendre le parti des opprimés et des victimes de la drogue ; sentir un coup fumant et des montagnes de nuyens en perspective ; venger des milliers d'Éveillés assassinés ? Il est probable qu'il y aura des dissensions dans le groupe, notamment s'il comprend des métahumains.

Les conclusions les plus logiques

● Les runners achèvent leur contrat comme si de rien n'était, contactent le Johnson et lui donnent les preuves qui accablent Considine. Les runners sont payés sans le moindre problème. Deux mois plus tard, Considine est démasqué, arrêté et inculpé. Le deuxième jour de son procès public, malgré les mesures de protection, il est assassiné par un elfe. Le muck continue à se répandre et à causer des ravages dans les quartiers défavorisés.

● Les runners contactent Considine et lui crachent le morceau. Considine les remercie et leur fait deux dons : il leur laisse la vie malgré ce qu'ils savent sur lui, et leur remet 20000 nuyens chacun. Si les runners lui font part de leurs doutes concernant Aksumite, il passe à l'action.
Deux mois plus tard, Aksumite est confondue (grâce aux efforts discrets mais efficaces de Considine) et mise en liquidation judiciaire. Son directeur se suicide et le muck disparaît. (Les runners peuvent aussi se contenter de dénoncer Aksumite à Considine et éviter d'en dire trop sur leur propre enquête. Mais Considine est intelligent et habile, il devinera rapidement que les runners connaissent sa véritable identité.) En tout état de cause, Considine deviendra pour eux, sinon un ami, du moins un contact et un appui précieux, voire un futur employeur.

● Les runners peuvent tenter de dénoncer aux autorités Considine et Aksumite. Les preuves sont suffisantes pour faire inculper Considine (qui sera jugé et assassiné, comme ci-dessus).
En revanche, elles sont insuffisantes pour mettre en cause Aksumite. Les enquêtes de police menées contre la corporation ne donnent rien et le muck continue ses ravages.

● Les runners se vengent de l'infâme Vlakovitch/Considine en tentant de l'assassiner eux-mêmes.

● Ils laissent tomber ce merdier et vont dans leur bar favori s'envoyer un bonne bière bien fraîche...

Antoine Chéret et Étienne de la Sayette
Illustration : Éric Puech

Biographie de Lazlo Vlakovitch, alias Jonathan Considine

(Les seules parties de la vie de Vlakovitch connues du public sont celles de 2042 et 2048).
2002 : *Naissance à Portland, États-Unis, dans un milieu modeste d'émigrés d'Europe de l'Est. Lazlo a 9 ans lorsque les premiers métahumains apparaissent.*
2021 : *Apparition des orks et des trolls (1). Vlakovitch intègre les premiers groupuscules anti-métahumains : endoctrinement politique, ratonnades, etc. Le chef du groupe le pousse à entamer des études supérieures (1).*
2027 : *Il termine ses études de droit.*
2029 : *Nuit de la Fureur. Alamos 20 000, groupe terroriste anti-métahumain, en est à l'origine (2).*
2035 : *Vlakovitch rejoint Alamos 20 000.*
2037 : *Fondation de Tir Tairngire (1). Attentat de la Sears Tower à New York (26 000 morts) imputé à Alamos 20 000 (2).*
2040 : *Vlakovitch monte en grade. Il se consacre à l'élimination des activistes pro-métahumains. Il révèle une intelligence supérieure et des capacités d'organisation hors norme.*
2042 : *Vlakovitch est soupçonné d'être un des chefs, sinon le chef d'Alamos 20 000.*
2046 : *Il s'occupe de noyauter et contrôler les policlubs d'Amérique du Nord, dont le policlub Humanis (1).*
2048 : *Disparition de Vlakovitch, qui échappe de peu aux Fils de Sauron (militants métahumains). Il ne refait pas surface et on n'entend plus parler de lui.*
27 novembre 2049 : *Vlakovitch entre à la clinique Astoria pour se faire refaire le visage (cordes vocales, etc.).*
6 décembre 2049 : *Vlakovitch sort de la clinique.*
12 décembre 2049 : *Vlakovitch engage Lizard, un decker, pour lui refaire une nouvelle identité informatique sous le nom de Jonathan Considine.*
Fin décembre 2049 : *Vlakovitch « vend » ses biens à Considine. Le 22 décembre 2049, Rodney Moore, l'un de ses hommes de paille, cède le hangar J à Considine...*
2050 : *Arrivée officielle à Seattle de Jonathan Considine, avocat, qui mène une carrière fulgurante. Parallèlement et dans le plus grand secret, Considine prend le contrôle de plusieurs gangs, dans le but de faire régner la paix et la justice dans les quartiers les plus défavorisés. (Volonté de rachat ou façon de continuer sa lutte contre la « pourriture » ?)*
2053 : *Considine intensifie sa lutte contre la drogue et s'attaque au problème du muck. Il essaie de savoir qui est à l'origine de la production, mais possède peu d'indices. Début du scénario.*

(1) Shadowrun, livre des règles deuxième édition p. 24 à 29.
(2) Guide Néo-Anarchiste de l'Amérique du Nord p. 110.

Un scénario Casus Belli pour

L'APPEL DE CTHULHU

L'horloger, le voleur & la mort

Un scénario pour MJ et personnages de tous niveaux d'expérience, qui ne prendra tout son sel qu'avec des joueurs vétérans et ayant tendance à se montrer exagérément soupçonneux. La possession du supplément « Cthulhu 90 » peut s'avérer utile, mais n'est pas indispensable.



Le dodécachrone

Lille, décembre 1995. Lors d'une vente aux enchères, les Investigateurs ont acheté un lot hétéroclite provenant de la succession de Joséfina Krawicz, une excentrique comtesse polonaise. Il contient, entre autres, un ouvrage directement en rapport avec leurs précédentes aventures. Outre ce livre, les PJ sont désormais propriétaires d'un petit cahier et d'un étrange objet métallique : un dodécaèdre de 20 cm de côté, portant sur chacune de ses douze faces un cadran et des signes ésotériques. Il n'a pas l'air très vieux (les cadrans ont visiblement été récupérés sur des réveils des années cinquante). Le cahier indique que cet objet est un « dodécachrone ». Judicieusement réglé, il permet de voyager entre douze époques, dont la nôtre. Le carnet fait état de quelques voyages, dont la description a de quoi faire saliver le plus blasé des Investigateurs.

Seul problème, le dodécachrone est en fort mauvais état, et ne fonctionne plus. En l'observant attentivement, on peut trouver, gravé sur l'une de ses faces, le nom et l'adresse de son fabricant : Alexis Zawadski, 8 rue Sainte-Anne, Lille.

A la recherche de Zawadski

Les habitants du 8 rue Sainte-Anne apprendront aux Investigateurs que la boutique de Zawadski est fermée depuis deux ans. Il vivait encore sous les combles il y a peu, et travaillait sur commande. Son loyer était payé par la comtesse Krawicz. En novembre, à la mort de sa protectrice, il est parti sans laisser d'adresse.

Zawadski n'est plus dans l'annuaire. En revanche, en écumant les horlogers lillois, les PJ finissent par en trouver un qui lui vend parfois du petit matériel, et qui sait où il loge. Zawadski s'est installé dans un squat, derrière la cathédrale Notre-Dame de la Treille, au cœur du vieux Lille.

Une visite à l'horloger fou

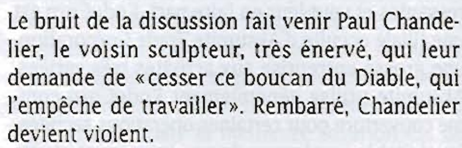
Une moto de grosse cylindrée est garée devant le squat. L'entrée est jonchée de détritus et de gravats. En fait, tout le rez-de-chaussée est totalement délabré.

Dans l'une des pièces débouchant sur l'entrée, les Investigateurs entraperçoivent deux individus. Selon toutes les apparences, ce sont de simples clochards. En réalité, ce sont Yves Millot et Richard Guépin (voir plus loin).

Zawadski est un vieux bonhomme usé et sourd comme un pot, vêtu d'une veste rapiécée. Ses cheveux crasseux sont rassemblés en chignon. Il mélange allégrement le présent et le passé, prenant les Investigateurs pour ses neveux, parlant de la noblesse polonaise d'avant-guerre, etc.

Il se montre cordial, et leur propose d'ouvrir une bouteille de vodka toute poussiéreuse, réservée aux grandes occasions. Il leur confie qu'il ne boit jamais d'alcool, et se prépare une tisane avec des feuilles sorties d'une boîte rouillée (jet de Pharmacologie ou de Botanique : c'est de la verveine). Son atelier est un vaste bric-à-brac plein de pièces mécaniques et d'outils rouillés.

Confronté au dodécachrone, il devient nerveux et refuse de le réparer. Il hausse le ton. Il faut insister, lui laisser entendre qu'il n'en est pas capable, pour qu'il accepte. Il finit par exiger 20000 francs en liquide pour « y jeter un coup d'œil ». Pour lui, ce sont des anciens francs, mais si on le paie en nouveaux francs, il ne protestera pas.



Le bruit de la discussion fait venir Paul Chandelier, le voisin sculpteur, très énervé, qui leur demande de « cesser ce boucan du Diable, qui l'empêche de travailler ». Rembarré, Chandelier devient violent.

Quelques minutes plus tard, la porte bouge. C'est Jonas, le petit garçon qui vit au troisième étage. Attiré par le bruit, il est descendu voir son vieil ami, mais n'ose pas entrer. Si on ouvre la porte, il s'enfuit.

Alors que les PJ sont sur le point de partir, un homme d'une soixantaine d'années entre précipitamment. Il a un œil poché, et semble affolé. Il demande à Zawadski s'il a terminé son travail. L'horloger répond : « Non, elle n'est pas prête, docteur Delcroix. Elle est encore démontée. » L'homme dit qu'il repassera dans deux heures. Zawadski éconduit ses visiteurs, il a du travail à faire. Il leur dit de revenir dans une semaine.

Le lendemain, il règne une agitation inhabituelle devant le squat. Par la presse locale, les Investigateurs apprennent qu'un crime a eu lieu dans la maison pendant la nuit.

Les circonstances du drame (voir encadré) devraient faire tiquer les Investigateurs. Ils sont bien placés pour savoir que Zawadski ne buvait jamais d'alcool. Bien entendu, il est le seul à pouvoir réparer le dodécachrone. Une seule solution : le faire libérer en trouvant le vrai coupable.

L'horloger en prison

Zawadski est incarcéré, en état de choc. Ses propos sans queue ni tête passent pour des aveux. Si on lui rend visite, deux informations ressortent de son discours incohérent :

— Delcroix était venu chercher « son bijou, sa clé ».

— Delcroix craignait la vengeance du « Centaure ». Il disait : « Moi seul connaît son vrai visage. »

Un avocat, Marcel Glabarre, a été commis d'office. Il consacre peu de temps à ce client avec lequel il est impossible de discuter. Pour lui, la culpabilité de Zawadski ne fait pas de doute. Il veut plaider coupable, en arguant de l'irresponsabilité de Zawadski, pour le faire interner plutôt qu'emprisonner.

Ce qui s'est vraiment passé

Nice, mars 1995

Henri Saffre, chirurgien esthétique de renom, très endetté envers le Milieu local, soigne Richard Guépin, alias le Centaure, un malfrat traqué par la police. Il modifie également ses traits. Il tente ensuite de le faire chanter, mais Guépin essaye de le tuer. Saffre s'enfuit avec des papiers compromettants (des photos montrant le nouveau visage de Guépin) et le produit du braquage de Guépin : cinq gros diamants (voir l'encadré Le braqueur fou tue deux policiers). Il est bien décidé à refaire sa vie, mais malheureusement, les pierres sont très difficiles à écouler. Saffre décide de se cacher pendant quelques mois à l'autre bout de la France pour se faire oublier.

Lille, mai 1995

Saffre arrive au squat et s'y établit sous le nom de Delcroix. Il trouve la cave et y dissimule la mallette contenant les diamants et les papiers. Sa visite à la cave révèle l'existence de celle-ci à Youssouf, le dealer du squat. Ce dernier y entrepose alors du shit, en ignorant tout de la mallette.

Lille, octobre 1995

Saffre a trouvé un receleur pour écouler les bijoux. Il veut reprendre son bien, mais trouve la cave fermée par un énorme cadenas. Il tente de le forcer avec un pied-de-biche. Le bruit alerte Youssouf, qui le passe à tabac. Depuis, Saffre craint de retourner à la cave. En novembre, Zawadski vient s'installer dans le squat. Saffre remarque vite son génie de mécanicien. Il lui demande de fabriquer un passe-partout capable d'ouvrir n'importe quel cadenas.

Au squat, le jour du crime

Le midi, en rentrant chez lui, Saffre trouve deux hommes qui l'attendent : Richard Guépin et Yves Millot. Renseignés par le receleur, les deux truands ont retrouvé sa trace. Ils le frappent et exigent de récupérer la mallette. Saffre obtient un délai de quelques heures. Les deux hommes restent en bas de la maison, pour empêcher Saffre de partir à l'improviste. Saffre va presser Zawadski de terminer son passe-partout, et croise brièvement les PJ. Il espère encore prendre les diamants et s'enfuir.

Le soir, les malfaiteurs retrouvent Saffre chez Zawadski. Ils assomment l'horloger et prennent le passe. Guépin fait avouer l'emplacement de la cachette à Saffre, puis le tue d'un coup de tournevis. Il fait boire Zawadski et lui met l'arme entre les mains. Ils referment la porte, puis sortent par la fenêtre. Vers 23 h 45, alors que les deux malfaiteurs dégagent l'accès de la cave, ils sont interrompus par Gérard Wager, qui les prend pour des clochards et les vire. Ils s'éloignent, avec l'intention de revenir en pleine nuit. Mais le crime est découvert trop tôt. Les assassins fuient en voyant la police arriver. Ils comptent attendre quelques jours avant de revenir, tout en surveillant discrètement le squat et ses occupants...

Le squat du vieux Lille

Le bâtiment date du XVII[e] siècle. Il appartient à l'évêché (si les Investigateurs s'y rendent, ils trouveront le plan de la maison dans un vieux registre, qui mentionne l'existence d'une cave).

Rez-de-chaussée

L'entrée est encombrée de gravats et de planches derrière lesquelles est dissimulé l'escalier qui mène à la cave. Le dégager prend cinq minutes et fait suffisamment de bruit pour alerter Youssouf ou Momo.

Premier étage

- **Chambre et atelier de Zawadski.** La police ne prend même pas la peine de mettre les scellés. Les occupants du troisième, toujours serviables, ferment portes et fenêtres à clé. Si les Investigateurs parviennent à entrer, ils trouvent un véritable capharnaüm : vieux journaux, lustre de cristal, portraits de nobles polonais, table faite d'une porte posée sur deux parpaings, matelas crasseux, guéridon avec un napperon de dentelle jaunie... La seule source de lumière est une lampe à pétrole. Il faudra trois heures pour fouiller les deux pièces. Un jet de Trouver objet caché permet de mettre la main sur les plans d'un objet compliqué. Jet de Mécanique ou de Serrurerie : c'est une sorte de passe-partout.
- **Logement de Paul Chandelier, sculpteur.** L'ameublement et les effets personnels sont réduits à leur strict minimum : un réchaud à alcool et un matelas mité. Dans l'atelier, de nombreuses sculptures représentent des humains aux formes tourmentées. Jet d'Occultisme ou de Mythe de Cthulhu : il pourrait s'agir de goules. Jet de Psychanalyse : le côté obsessionnel des sculptures laissent penser que l'artiste souffre d'une grave névrose.
- **Chambre de Delcroix/Saffre.** Meublée de bric et de broc, elle est propre et bien rangée. On y trouve quelques vêtements de très bonne qualité, deux cravates (dont une brodée aux initiales HS), des détergents, une bonbonne de gaz alimentant le réchaud, les lampes et un radiateur. A noter aussi quelques livres, des romans policiers et un ouvrage de médecine générale. Un jet de Trouver objet caché permet de découvrir, parmi les vêtements, une photo de « Delcroix », souriant et un peu plus jeune. Il pose devant une grande villa du début du siècle, avec une femme d'une cinquantaine d'années. D'après leurs vêtements, la photo a été prise vers 1978-80. On devine des palmiers et un coupé Mercedes au second plan. Un agrandissement de la photo rend lisibles les deux derniers chiffres de son immatriculation : 06, les Alpes-Maritimes.

Des notes et des croquis sur un patient nommé André Frémant sont glissés dans l'un des tiroirs de la commode :

« André Frémant. 40 ans. Hypertrichose. Déformation des canines. Photosensibilité. Anémie. Saignées – Protection soleil. Transfusion sanguine ? A. F. est un sujet fascinant et unique. Correspond en tous points aux descriptions de D. Dolphin (*P. & vampires*) et Illis (*On P. & the ætiology of werewolves*). »

Un jet de Médecine à partir de ces notes permet de comprendre qu'il s'agit d'un cas de porphyriose (abrégée en « P. » dans les notes du docteur). Les livres cités peuvent être trouvés à la bibliothèque de la faculté de médecine. Pour leurs auteurs, les vampires et les loups-garous étaient des personnes atteintes de cette maladie.

Deuxième étage

Il est en meilleur état. La ligne EDF voisine a été piratée, et l'électricité fonctionne.

- **Logement de la famille Ba.** Cette sympathique famille sénégalaise se compose d'un couple d'environ 35 ans (Ibrahim et Yasmina), de deux enfants (Youssouf et Momo), et d'un grand-père (Wagane, 66 ans). Tous les soirs, de nombreux amis viennent partager le poulet Yassa dans une ambiance joyeuse et bruyante. S'ils sont là au moment du dîner, les Investigateurs seront invités sans façons.

Ibrahim gagne sa vie comme marabout, baratinant gentiment quelques clients. Le grand-père, lui, est un véritable médium, mais il n'exerce que rarement ses talents, uniquement pour des proches ou une raison très importante. Il peut avoir des visions s'il entre en transe, après un rituel d'une heure environ. Il répond alors aux questions avec la voix de défunts... ou d'autres Choses. Perte de SAN pour les témoins : 0/1 point. Wagane révélera que « le véritable meurtrier a une apparence qui cache sa véritable nature ; son vrai visage n'apparaît pas dans son miroir ».

- **Appartement de Gérard Wager et Jacqueline Liétard.** L'appartement est bourré de meubles bon marché et de vilains bibelots. Il est aussi équipé en matériel hi-fi, télé et magnétoscope. Jacqueline, la trentaine abrutie, enceinte de six mois, passe son temps devant la télé en compagnie de Rommel, son berger allemand.

DISPUTE FATALE CHEZ LES SQUATTERS

Un homme est mort hier soir dans un squat, en plein centre de Lille. Le coupable, appréhendé par la police peu de temps après les faits, aurait agi sous l'emprise de l'alcool, à l'issue d'une dispute.

Il est 11 h50 hier soir quand la police, alertée par les voisins, se rend dans une maison habitée par des squatters, derrière Notre-Dame de la Treille. Dans un appartement, fermé de l'intérieur par un cadenas, les policiers découvrent le corps de l'un des occupants du squat, le visage tuméfié, tué de plusieurs coups portés à l'arme blanche. Un autre squatter, ivre, portant lui aussi des traces de coups, dort à quelques mètres du crime. Il s'agit d'un immigré d'origine polonaise, âgé d'une soixantaine d'années, Alexis Zawadski. Ses vêtements sont maculés de sang et il serre encore dans sa main un outil qui pourrait être l'instrument du crime. Suite à une altercation, échauffé par l'alcool, Zawadski aurait poignardé son compagnon. La victime, un certain Jacques Delcroix, n'avait aucun parent connu.

LE BRAQUEUR FOU TUE DEUX POLICIERS

(L'article est illustré d'une photo de Guépin avant son opération.)

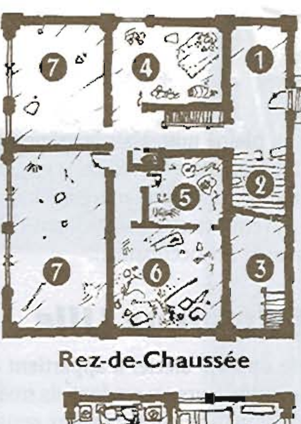
Hier matin, le braquage d'une grande bijouterie du centre de Nice s'est terminé par un carnage, malgré l'intervention de la police. Une chasse à l'homme a été lancée pour retrouver le tueur, en fuite.

A 9 h 45 hier matin, un employé de la bijouterie Jolly ouvre le rideau métallique de la boutique. Aussitôt, deux hommes casqués bondissent d'une moto stationnée à proximité. Ils s'introduisent de force dans le magasin et commencent à faire main basse sur les pièces exposées dans la vitrine.

Prévenue par un voisin, la police arrive sur les lieux avant que les malfrats aient pu prendre la fuite. Un bref échange de coups de feu a lieu. L'un des malfaiteurs, blessé au bras droit, est capturé. Son complice, touché à la jambe, parvient à s'échapper avec un butin estimé à plusieurs millions de francs, qu'il lui sera très difficile d'écouler.

Le braqueur capturé se nomme Tony Laval, un récidiviste, déjà emprisonné pour plusieurs délits mineurs. Interrogé par les inspecteurs de la PJ, il n'a pas tardé à révéler le nom de son complice : Richard Guépin, surnommé le Centaure en raison de son amour des grosses cylindrées. Le commissaire Orsini, chargé de l'enquête, nous a déclaré : « Guépin est très dangereux. Il est blessé, il va devoir se faire soigner, et je pense qu'il ne pourra pas rester caché longtemps. »

(Nice Matin, 9 mars 1995)



Rez-de-Chaussée





1er étage

2e étage





3e étage

Cave

Le squat

Rez-de-chaussée.
1 : Entrée.
2 : Planches.
3 : Pièce dissimulée.
4 : « Clochards ».
5 : Pièce vide, ordures.
6 : Pièce vide, gravats.
7 : Pièces vides.

Premier étage.
8 : Atelier de Chandelier.
9 : Atelier de Zawadski.
10 : Chambre de Zawadski.
11 : Chambre de Chandelier.
12 et 13 : Appartement de Delcroix.

Deuxième étage.
14 : Chambre de Gérard et Jacqueline.
15 : Cuisine.
16 : Chambre de Wagane.
17 : Chambre des parents Ba.
18 : Salle commune et chambre des enfants.

Troisième étage.
19 : Chambre de Frémant.
20 : Salle commune des babas.
21 : Atelier de Jean.
22 : Chambre de Jean.
23 : Chambre de Bernard, Marianne et Jonas.

La cave.
A : Réserve de shit.
B : Rats.
C : Statue de saint Jean.
D : Malette.
E, F et G : Statues (saints Matthieu, Marc et Luc).

Troisième étage

● **Chambre d'André Frémant.** C'est une petite pièce chichement meublée, mais propre. Les volets sont toujours fermés, et cela sent fortement le renfermé.

André Frémant, l'occupant des lieux, est d'un âge indéfinissable (en fait, 42 ans). Il est d'une laideur repoussante. Sa peau, sèche et jaunâtre, est couverte de plaies plus ou moins cicatrisées. Sa bouche est très rouge et ses canines sont légèrement proéminentes. Ses yeux, enfoncés dans leurs orbites, sont injectés de sang.

Il craint la lumière et reste autant que possible dans la pénombre, ne sortant que le soir, et masquant son visage sous une casquette enfoncée jusqu'aux yeux, des lunettes noires et une écharpe. Il vit d'une maigre pension, qu'il va toucher à la Poste tous les mois. Misanthrope, il n'a pratiquement eu aucun contact avec les autres habitants depuis six ans qu'il vit là, à part avec le docteur Delcroix.

Frémant souffre d'une maladie rare, la porphyriose. On peut arriver à cette conclusion en l'examinant de façon approfondie et en réussissant un jet de Médecine.

Il faudra faire preuve d'énormément de tact pour le faire parler. Delcroix l'a longuement examiné, et lui a révélé qu'il était autrefois un grand chirurgien esthétique, mais qu'il avait dû arrêter après une opération illégale. Delcroix parlait parfois d'un trésor, d'un moyen de partir de ce « monde pourri ». Il disait qu'il était « derrière la porte, mais qu'il n'avait pas la clé », et que pour entrer, il fallait affronter le « gardien ».

● **Appartement des babas cools.** Ces trois adultes sont les plus anciens occupants du squat. Ils y vivent depuis huit ans. Ils ont bien aménagé leur appartement et sont des squatters militants. Ils connaissent tous les autres occupants et se sentent responsables de l'immeuble.

— Jean, 42 ans. C'est un grand barbu costaud, calme et solide. Menuisier, il fabrique des meubles et les vend sur les marchés. C'est lui qui a aidé Zawadski à s'installer ici, en novembre. Il ne croit pas à sa culpabilité. Il n'est pas là en permanence : il lui arrive de faire du bénévolat dans une petite association écologiste. Non-violent, il refuse toute bagarre.

— Marianne, 28 ans. Peintre, elle expose dans l'appartement plusieurs toiles d'inspiration mystique hindoue, assez médiocres. Elle est en fait alcoolique au dernier degré, mais on ne s'en aperçoit pas facilement, car elle n'est jamais ivre. Elle a souvent des hallucinations : elle croit entendre des chants en provenance des combles et voit un visage qui la regarde par la fenêtre.

— Bernard, 34 ans. C'est le compagnon de Marianne. Guitariste, il fait partie d'un groupe néo-médiéval, Les enfants d'Azoth. Il joue de plusieurs instruments anciens, dont la viole, et est féru de littérature new-age. Sa collection de livres sur les cristaux, la géomancie, etc., est impressionnante.

— Jonas, 4 ans. C'est le fils de Marianne et Bernard. Il aime beaucoup Zawadski, qu'il allait souvent voir. Étrangement calme et froid pour un enfant de son âge, il peut mettre mal à l'aise. En réalité, il est légèrement attardé. Il ne parle presque jamais, mais dessine beaucoup.

Le soir du meurtre, Jonas est remonté en hurlant vers minuit moins dix. Bernard et Jean sont descendus au premier, ont appelé Zawadski, puis enfoncé sa porte. Ils ont découvert l'horloger inconscient à côté du corps de Delcroix et ont appelé la police d'une cabine.

Jonas a assisté au meurtre par l'entrebâillement de la porte. Depuis, il est muet, mais refait toujours les mêmes dessins : des monstres, une maison qui pleure... Si on est gentil, calme et que l'on passe du temps avec lui, il finit par montrer des dessins représentant un homme en train de frapper Delcroix, tandis qu'un autre (moustachu) oblige Zawadski à boire une bouteille. Un autre dessin représente les deux hommes sur une moto.

Les combles

Il n'y a que des planches et des gravats couverts de mousse.

La cave

Si quelqu'un entreprend de déblayer l'entrée de l'escalier, la bande de Youssouf intervient pour



l'en dissuader. L'escalier débouche sur une lourde grille cadenassée. Pour ouvrir le cadenas, il faut réussir un jet de Serrurerie avec un malus de 30%. C'est une cave ancienne, en briques, avec des voûtes et des piliers. Des cloisons plus récentes en rompent la symétrie. Plusieurs barriques vides sont alignées contre les murs. La troisième abrite une famille de rats, qui se montrent agressifs si on les dérange. La quatrième est cassée et contient le stock de shit de Youssouf (environ 2 kilos emballés dans du plastique, à l'intérieur d'une valise en aluminium fermée à clé). La huitième barrique est ouverte, et contient une statue. Jet d'Histoire ou d'Archéologie : c'est saint Jean.
Quatre niches sont creusées dans le mur du fond. Trois sont visibles. Elles contiennent chacune une statue. Jet d'Histoire ou d'Archéologie : ce sont saints Luc, Matthieu et Marc, trois des Évangélistes. On peut en déduire la présence d'une quatrième niche derrière les barriques, qui devait abriter saint Jean. En fait, c'est dans cette niche qu'est cachée le trésor de Saffre, dans une mallette à code (il suffit de lui infliger d'un coup plus de 6 points de dégâts pour l'ouvrir). Elle contient :
— Cinq gros diamants dans un écrin, pour une valeur de 3 millions de francs. Ils sont très difficiles à revendre, car ils sont aisément identifiables. S'ils sont cassés en morceaux plus petits, on peut en tirer 500 000 francs auprès d'un receleur. Encore faut-il en avoir un dans ses relations...
— Trois photos : une opération (jet de Médecine : c'est de la chirurgie esthétique), la tête d'un homme (l'ancien visage de Guépin), et celle d'un autre homme qui lui ressemble vaguement (son nouveau visage). Jet de Trouver objet caché : c'est le « clochard » que les Investigateurs ont aperçu lors de leur première visite.
— Les véritables papiers d'identité de Saffre. Il est né le 21 juillet 1944, résidait à Nice, et exerçait la profession de chirurgien.

Soutien au squat

Bernard et Jean mobilisent la presse et les associations antiracistes pour éviter que le squat soit fermé par les autorités. En quelques jours, ils organisent une fête, avec exposition des peintures de Marianne, des sculptures de Chandelier et un concert des Enfants d'Azoth. Profitant de l'animation, Guépin et Millot pourraient tenter d'entrer dans la cave... Après la fête, l'évêché de Lille, propriétaire de la maison, fera en sorte que les squatters ne soient plus inquiétés.

La piste niçoise

La villa de la photo est facile à retrouver : elle appartenait aux Saffre. Elle est toujours occupée par Madame Saffre, une sexagénaire corpulente, qui ne demande qu'à raconter ses malheurs. Au moment de la disparition de son mari, ils étaient sur le point de divorcer. Les affaires de Saffre allaient très mal. Il s'était endetté auprès de personnages peu recommandables. Dans l'espoir de le retrouver, elle a engagé un détective privé, mais ses recherches n'ont rien donné.
Simon Populu, le détective, pense que Saffre s'est fait enlever par des truands qui voulaient faire pression sur lui pour récupérer leur argent. Le trouvant insolvable, ils l'auraient tué et auraient fait disparaître le corps.
Comme de coutume, un petit tour dans les archives des journaux locaux pourrait se révéler riche d'enseignements (voir encadré ci-contre).

Dénouement

A partir du moment où ils ont découvert l'identité des assassins et leur mobile, les Investigateurs n'ont aucun intérêt à garder le secret. La meilleure chose à faire est d'aller voir les policiers et de leur remettre tous les documents en leur possession, ainsi que les diamants, bien entendu. Ce n'est même pas la peine de pourchasser Guépin. Mais les personnages seront-ils assez lucides pour agir dans le respect des lois ? Le témoignage de Jonas ne suffira pas à innocenter Zawadski. En revanche, le contenu de la mallette relancera l'enquête, et l'horloger sera libéré après deux semaines de confusion bureaucratique.

Et le dodécachrone ?

Zawadski parvient à le réparer en deux semaines environ. Grâce à lui, il est effectivement possible de passer dans d'autres époques, mais qui dit qu'il ne permet pas à des visiteurs indésirables de venir dans la nôtre ? Si vos joueurs sont en manque de fantastique après cette aventure purement policière, il devrait les satisfaire très largement !

Paul Martin
illustration : Éric Puech
plan : Cyrille Daujean


Les PNJ

Pour L'appel de Cthulhu

▶ Richard Guépin
La cinquantaine, veste usée et pantalon de toile, mal rasé. Boite légèrement. Parle avec un accent méridional. Complètement fauché, il veut à tout prix récupérer les diamants.
Il continue à rôder autour du squat, attendant l'occasion d'aller discrètement dans la cave.
Il n'hésitera pas à attaquer les Investigateurs s'il se rend compte qu'ils ont la mallette.
Au bout d'une semaine, il s'en prend à Youssouf pour l'obliger à ouvrir la cave.
FOR 14 DEX 12 INT 13 CON 16 APP 12
POU 8 TAI 12 EDU 13 SAN 40
PdV 14
Bonus aux dommages : +1d4
Armes : Cal. 32 60%, 1d8 ; Couteau 50%, 1d6, Lutte 60%, sp.
Compétences : Discrétion 20%, Esquive 60%, Moto 75%, Trouver objet caché 50%.
Il a récupéré le passe-partout. Cet appareil donne un bonus de 50% au jet de Serrurerie pour ouvrir toute serrure à clef plate.

▶ Yves Millot
Environ 30 ans, maigre, moustachu. Blouson et jeans. Petite frappe recrutée par Guépin pour l'aider, il ignore le contenu exact de la mallette que recherche son patron.
FOR 12 DEX 13 INT 9 CON 12 APP 8
POU 13 TAI 12 EDU 8 SAN 65
PdV 12
Armes : Lutte 40%, sp. ; Matraque 60%, 1d6.
Compétences : Discrétion 50%, Esquive 40%, Trouver objet caché 30%.

▶ Paul Chandelier
35 ans environ, émacié, cheveux et barbe hirsutes, sale et malodorant. Complètement paranoïaque, il n'ouvre à personne, à moins d'être persuadé à l'aide d'un jet de Psychologie. Il n'accepte de parler calmement qu'avec Jean, le baba. Si on force sa porte, il se défend avec sa masse.
FOR 15 DEX 15 INT 15 CON 8 APP 7
POU 15 TAI 10 EDU 7 SAN 20
PdV 9
Bonus aux dommages : +1d4
Armes : Coup de poing 50%, 1d3 + 1d4 ; Masse 40%, 1d10 + 1d4.
Compétences : Discrétion 30%, Esquive 30%, Trouver objet caché 40%.

▶ Youssouf
16 ans, costaud. Chef d'une petite bande d'ados, il deale du shit. Il peut compter sur sept gamins de quinze à dix-sept ans en cas de coup dur (quelques crans d'arrêt, des battes de base-ball et des poings américains). Il ne veut pas que l'on se mêle de ses affaires et n'hésite pas à utiliser la force pour éloigner tous ceux qui rôdent trop près de l'entrée de la cave.
FOR 14 DEX 15 INT 13 CON 16 APP 12
POU 9 TAI 16 EDU 12 SAN 40
PdV 16
Bonus aux dommages : +1d4
Armes : Couteau 60%, 1d6 + 1d4 ; Lutte 30%, 1d4 ; Pistolet à grenaille 30%, 1d4.
Compétences : Discrétion 30%, Esquiver 50%, Trouver objet caché 50%.

▶ Momo
12 ans, très malin, petit frère de Youssouf. Il lui sert de guetteur et de messager. On peut s'en faire un copain si on joue franc jeu avec lui (il aimait bien Zawadski). Il ne trahira pas son frère.
FOR 8 DEX 17 INT 15 CON 14 APP 13
POU 16 TAI 9 EDU 8 SAN 80
PdV 11
Armes : Lance-pierres 50%, 1d3+1 ; Lutte 15%, sp.
Compétences : Discrétion 80%, Écouter 65%, Esquiver 80%, Trouver objet caché 65%.

▶ Gérard Wager
33 ans, il vivote en faisant du travail au noir. Violent et paranoïaque, il se méfie des autres occupants de l'immeuble. Il déteste les Ba, qu'il accuse de faire du bruit, et de répandre des odeurs de cuisine dans les cages d'escalier (refrain connu !).
FOR 15 DEX 10 INT 11 CON 13 APP 10
POU 11 TAI 13 EDU 9 SAN 55
PdV 13
Armes : Pistolet à grenaille 30%, 1d4 ; Couteau 50%, 1d6 ; Matraque 50%, 1d4.

▶ Rommel, berger allemand
FOR 10 DEX 16 CON 12 POU 5 TAI 5
PdV 8
Armes : Mordre 40%, 1d6.
Compétences : Écouter 75%, Esquiver 20%, Sentir inconnu 90%.

Un scénario Moyen métrage Casus Belli pour

LE JEU DE RÔLE DES TERRES DU MILIEU





La mention « Destination Aventure » signifie que ce scénario est sans piège pour un MJ débutant.

Introduction des personnages

Fornost, capitale de l'Arthedain, 1640 du Troisième Âge. Cette année, l'automne est beau, et les personnages-joueurs (PJ) ont de la chance. On vient de leur proposer une mission pour le compte du roi Argeleb II. De quoi commencer une carrière d'aventurier par la grande porte ! D'après le seigneur Emerie, qui a recruté les PJ, il suffit d'aller chercher un coffret dans une mine naine située sur les premiers contreforts des monts Brumeux, puis de le porter à Maethelburg, de l'autre côté des montagnes. Il devra être remis à une certaine Morwen, agent d'Argeleb II.

La région est certes loin d'être un lieu de villégiature, mais en étant prudent, une équipe courageuse devrait s'en sortir sans trop de casse. Avant de partir, le groupe recevra une carte des régions traversées, ainsi qu'une bourse contenant 20 pièces d'or. Enfin, toute requête raisonnable sera examinée avec bienveillance par les fonctionnaires royaux. Par exemple, un groupe sachant argumenter obtiendra des chevaux. En revanche, la demande d'une armure de plaques en mithril ou d'une épée magique +20 fera éclater de rire leur interlocuteur.

La routine, qu'ils disaient...

En fait, la mine des nains a été attaquée par des orques. Les PJ devront prendre des initiatives pour retrouver le coffret et accomplir leur mission, sans jamais perdre leur but de vue. N'oubliez jamais que votre objectif est que les PJ aillent jusqu'au bout de l'aventure, même et surtout s'ils sont débutants. Vous pouvez leur rendre la tâche difficile, mais veillez à ce qu'elle ne devienne pas impossible. N'hésitez pas à leur donner un petit coup de pouce pour les remettre dans le bon chemin, et supprimez quelques rencontres si vous voyez que l'équipe commence à se noyer sous les difficultés.

Enfin, le scénario est parsemé de petites notes « Idée », conçues pour vous faciliter le travail : conseils de jeu, tuyaux pour interpréter un PNJ, amorces d'intrigues secondaires à développer si vous êtes expérimentés ou si vous avez envie de vous essayer à l'improvisation, etc. Ne les négligez pas !

Les orques dans les Terres du Milieu

Dans l'imaginaire du rôliste pratiquant AD&D ou Warhammer, l'orque est une créature grande comme un homme. Les cousins inférieurs des orques s'appellent des gobelins. Dans JRTM, c'est différent ! Les orques sont très proches des gobelins d'AD&D. Les uruk-hai, les orques qui ne craignent pas la lumière du jour, ressemblent aux orques des autres jeux, mais en beaucoup plus intelligents.

ACTE I

PAS DE FUMÉE SANS FEU

Premiers pas hors du royaume

De Fornost, capitale de l'Arthedain, à l'auberge du *Dernier pont*, les PJ sont accompagnés par des gardes frontaliers. Après un bref repos et un bon repas au *Dernier pont*, il leur faudra trois ou quatre jours de marche pour arriver à la mine des nains.

Idée : Vous trouverez la description de l'auberge p. 114 des règles. Turlin le Ménestrel, un agent d'Angmar, essayera discrètement d'en savoir plus sur leur mission.

Durant la matinée de leur quatrième jour de voyage, les PJ arrivent à un embranchement. Ils prennent une piste assez étroite mais praticable, qui se dirige droit vers les monts Brumeux. De bons observateurs pourront remarquer des traces assez récentes sur le sentier (jet de Pistage de difficulté moyenne : des orques et des ouargues). En approchant de la mine, ils aperçoivent des volutes de fumée monter vers le ciel, dans lequel tournent quelques charognards.

En arrivant devant la caverne, ils pourront mesurer l'étendue du drame : des armes brisées, de la fumée malodorante, et les cadavres d'un nain et de deux orques. Le nain serre encore haineusement dans ses mains une hache brisée, dont le fer est fiché dans les reins d'un orque. S'il y a un nain dans le groupe, insistez sur l'horreur d'un tel spectacle.

Une mission de routine



Cette aventure est prévue pour 5 ou 6 aventuriers de niveau 1 à 3, qui découvriront le Rhudaur, les monts Brumeux et les plaines de l'Anduin. Meneur de jeu et joueurs peuvent être novices. Un personnage nain serait le bienvenu. Sauf mention contraire, les indications « p. XX » renvoient à la seconde édition des règles de JRTM.

A l'intérieur de la caverne

1 - Quartiers d'habitation. C'est un vrai carnage ! Une demi-douzaine de familles naines ont été massacrées. Mobilier, armes et provisions ont été détruits avec un plaisir et un acharnement évidents. On trouve également quelques rares cadavres d'orques.

2 - La forge. Tout le matériel est détruit. Un nain achève de se consumer dans l'âtre (l'odeur est atroce). Plus loin, un orque est tombé la tête la première dans un creuset de fer en fusion. Le métal et l'orque sont froids tous les deux.

3 - Les galeries. On y trouve quatorze cadavres, six nains et huit orques. Ceux-ci devaient être une trentaine (Pistage, difficulté moyenne). Si le jet est particulièrement réussi, les PJ comprennent qu'ils sont repartis il y a moins d'une journée, sinon, soyez plus vague.

4 - Un survivant ! Un guerrier nain git dans un coin de la galerie. Ses vêtements tachés de sang portent les traces de multiples coups de cimeterre, un de ses bras est brisé (et pire encore, sa barbe a été coupée !). Ses chances de survie sont quasi nulles, et il en est conscient. Il réclame un peu d'eau, puis raconte le carnage.

Idée: Pour interpréter Robrin, le mourant, prenez une voix faible et rauque, entrecoupez votre récit par de bruyantes quintes de toux, faites des pauses pour reprendre votre souffle...

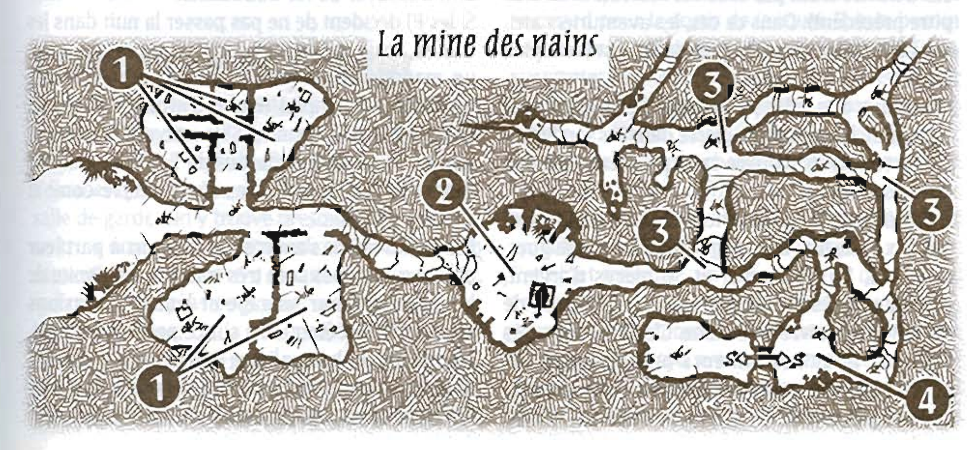
L'histoire de Robrin

Ce vaillant guerrier appartient au clan qui exploitait cette petite mine. La nuit dernière, ils ont été attaqués par une bande d'orques. Questionné à propos du coffret pour lesquels ils ont fait ce voyage, il a juste le temps de raconter son histoire aux PJ : « Il y a de cela six mois, un homme nous a apporté un bracelet magnifiquement ouvragé et orné d'un énorme rubis. Il nous demanda de fondre le bracelet en dix anneaux semblables et d'enchâsser le rubis dans le pommeau de son épée. Cette dernière tâche devait être accomplie immédiatement, ce qui prit deux jours à notre meilleur armurier.

Avant de repartir avec sa nouvelle arme au côté, il nous expliqua qu'il fuyait des pisteurs à la solde du roi-sorcier d'Angmar, mais qu'il reviendrait chercher les dix anneaux, qui étaient destinés à l'agent du roi d'Arthedain à Maethelburg. Le comportement de cet homme était bien étrange, mais il portait le sceau et une lettre d'Argeleb II, avec qui nous avons toujours eu de bons contacts commerciaux. Nous ne l'avons jamais revu. Mais cette nuit, lors de l'attaque, Balkhmog, le cruel uruk-haï qui commandait la troupe d'orques, se battait avec une épée au pommeau de rubis.

Le coffret contenant les anneaux est toujours en sécurité dans la chambre secrète. Il faut que vous l'ameniez à Maethelburg. Pour cela, vous devez retrouver Kaldur, notre chef. En effet, pour ouvrir la chambre secrète où nous stockons nos biens les plus précieux, il faut laisser tomber des billes de pierre dans les deux torchères de cette salle. Ces deux billes ne quittent jamais Kaldur, qui les conserve dans une cache, à l'intérieur du manche de sa hache. Durant l'attaque, il a réussi à fuir vers Targ, un hameau situé un peu à l'est, afin de mettre l'arme à l'abri. »

Enfin, juste avant de pousser son dernier soupir, Robrin donne sa hache à un des PJ (nain de préférence), et lui demande de l'amener à son cousin Gimlo, qui habite une autre mine, dans la région du Haut Col.



La mine des nains



Que lire ?

Ce scénario est jouable avec les règles de JRTM (1re ou 2e édition). Le supplément « La Porte des gobelins » peut également vous être utile. Vous y trouverez une description des contrées traversées dans ce scénario, des explications sur la Porte des gobelins, un plan très détaillé de Maethelburg en 1640 TA et les caractéristiques détaillées de Wistan et Morwen. Le supplément « Les rangers du Nord » peut être aussi utile, notamment pour les caractéristiques de célébrités comme Argeleb II.

Différences de traduction

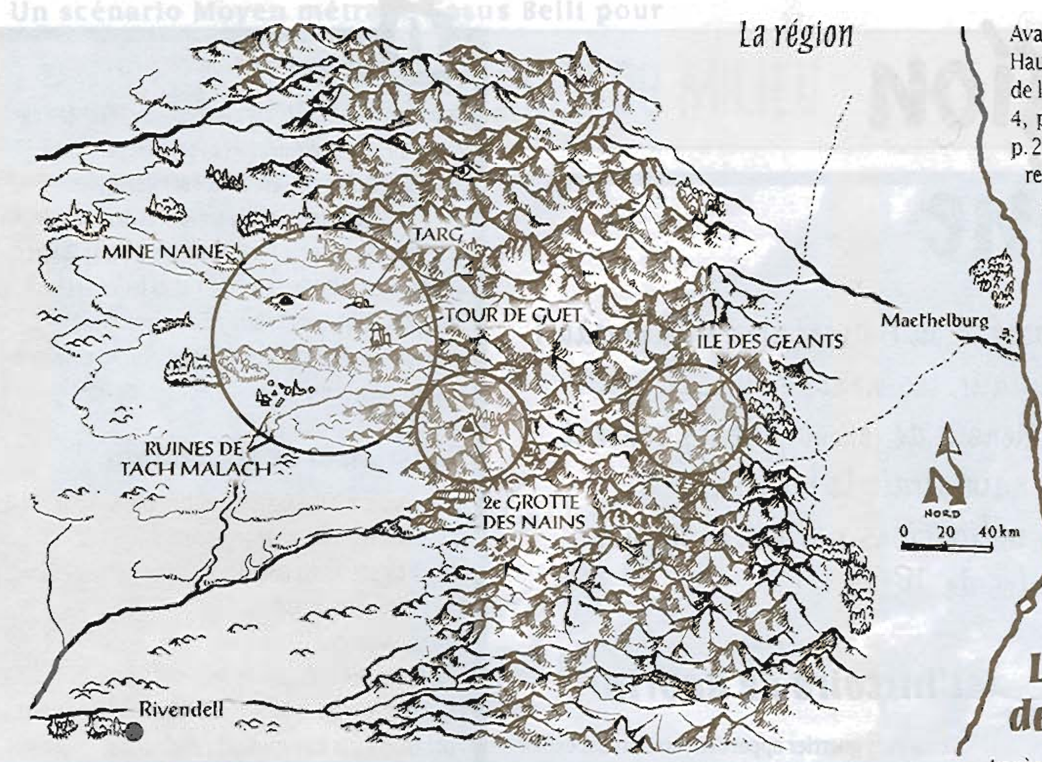
De la première à la deuxième édition française de JRTM, certains termes ont changé. Ce sont :

Wights : *Êtres des Galgals.*
Westron : *Ouistrain.*
Warg : *Ouargue.*
Trollshaws : *Les fourrés des Trolls.*
Dunlendings : *Dunéens (ou hommes des collines).*
Imladris ou Rivendell : *Fontcombe.*
Manœuvres en Mouvement (MM) : *Manœuvres Dynamiques (MD).*

A la poursuite de Kaldur

Par la route, Targ est situé à une journée de marche de la mine, mais on peut gagner trois heures en coupant par landes et collines. Ce petit village abrite de rudes dunéens (26 hommes, 30 femmes, 67 enfants et 16 vieillards).

Avant d'arriver, les PJ aperçoivent un panache de fumée monter vers le ciel. A Targ, quelques maisons achèvent de se consumer. La population est aussi peu chaleureuse que possible, méfiante et taciturne. Beaucoup sont encore sous le choc, et il faudra déployer des trésors de patience pour savoir ce qui s'est passé. Kaldur est bien venu, suivi peu après par une troupe d'orques commandée par le féroce Balkhmog. Devant la détermination des orques qui n'hésitèrent pas à tuer deux otages, les habitants de Targ leur ont livré le nain. Ils sont alors partis, emportant avec eux tout le bétail et l'alcool du village. Ils se sont enfoncés dans la forêt, en direction des monts Brumeux.



Avant de partir vers les monts Brumeux et le Haut Col, les PJ voudront peut-être se procurer de l'équipement à Targ. Tous les prix (Tableau TS 4, p.88 des règles de la 1ère édition ou TR 4, p.286 de la 2e édition) sont à x 3 sauf les armures (x 5), les armes (x 7) et les animaux (x 6). Les résidents de Targ ont en tout six chevaux, quatre mules, un âne et deux poneys (sans oublier les vaches, si les PJ les ont ramenées). Il n'y a pas de plantes à vendre, ni de composantes magiques. Selon les rapports que les aventuriers ont noués avec les habitant de Targ, ces prix peuvent être largement négociables, marchandés avec âpreté, ou quasi immuables. Si les PJ ont réussi à établir des rapports amicaux avec les villageois, ceux-ci leur parleront des ruines de Tach Malach, situées sur la route des monts Brumeux. A les en croire, elles sont hantées par des fantômes malicieux et voleurs.

Idée: Notez bien le comportement des PJ envers les habitants de Targ. Il déterminera l'accueil que recevra le groupe lors de son prochain passage.

Sur la piste des orques

Tout espoir n'est pas perdu! Les orques n'ont qu'une journée ou deux d'avance, et ils ont des animaux avec eux. Il est assez facile de suivre leurs traces (Filature, difficulté faible). Ils se déplacent deux fois moins vite que les PJ. Sans forcer l'allure, ceux-ci devraient les rattraper en trois ou quatre jours.

Pour plus de discrétion, les orques suivent une piste secondaire, parallèle à la route menant au Haut Col. Les PJ ont tout intérêt à éviter un affrontement pendant la nuit, où la supériorité des orques serait flagrante. En revanche, durant la journée, ils sont considérablement handicapés par la lumière du soleil.

En attendant la nuit, les orques se reposent au fond d'une petite gorge, cherchant l'obscurité au creux des anfractuosités de la paroi rocheuse. Au centre du défilé, on peut apercevoir quelques vaches en train de paître, et les restes d'un grand feu. Le corps inerte d'un nain est allongé dans les cendres, face contre terre.

Les orques sont une quinzaine (Balkhmog, deux orques niveau 4, six orques niveau 3 et six orques niveau 2. Modulez ces chiffres selon le nombre de PJ, mais les orques doivent garder une nette supériorité numérique). Quelle que soit l'issue de l'affrontement, il est souhaitable que Balkhmog arrive à s'enfuir avec l'épée au pommeau de rubis.

Après le combat, les PJ peuvent constater que le cadavre dans le feu est bien celui de Kaldur, affreusement torturé par les orques. Sa hache gît non loin de lui. Le fer est brisé, mais le manche est intact. Les deux billes de pierre sont toujours dedans, mais les PJ ne vont sans doute pas pouvoir retourner immédiatement à la mine. Ils viennent en effet de délivrer les prisonniers des orques: une douzaine de vaches placides, qu'il serait bon de ramener à Targ...

Si les PJ décident de ne pas attaquer, les orques lèveront le camp la nuit suivante et partiront en direction des monts Brumeux. Dans tous les cas, la hache de Kaldur sera abandonnée ou oubliée par les orques à côté du feu.

Idée: S'il y a utilisation de la magie durant le combat, servez-vous de la table TR 12, p.296. Son usage systématique est à proscrire, mais on peut en user si la magie est pratiquée devant des témoins gênants, ou en cas de sorts très puissants.



En route !

On suppose ici que les PJ cherchent avant tout à retourner à la mine des nains, afin de récupérer le coffret et d'accomplir leur mission. Mais ils peuvent également décider de suivre les orques (si ces derniers n'ont pas tous été massacrés au chapitre précédent). Dans ce cas, les aventuriers arrivent à la vieille tour de guet de l'ouest (voir plus loin).

De retour à la mine, il ne leur reste plus qu'à introduire les boules de pierre dans les torchères. La porte secrète s'ouvre sans problème sur une petite salle.

A l'intérieur, les aventuriers trouvent le coffret aux dix anneaux, une magnifique hache de guerre (+ 10), 10 pièces d'or et 50 pièces d'argent, ainsi que la réserve de minerai d'or, d'argent, de mithril et de cuivre de la mine. C'est un trésor très précieux pour des mineurs ou des forgerons nains, mais il est inutilisable pour des aventuriers cupides!

Les ruines de Tach Malach

Après Targ, la première journée de route se déroule sans encombre. A la tombée de la nuit, les PJ aperçoivent des ruines qui se détachent sur le soleil couchant. Elles sont composées de trois bâtiments, qui semblent abandonnés depuis fort longtemps. Le silence est total, mais dans l'édifice principal, les PJ trouvent cinq paillasses et quelques reliefs de repas, visiblement très récents. Les cendres d'un petit feu de bois achèvent de refroidir dans un coin.

Dans la tour, un escalier à moitié écroulé mène à l'étage (jet d'Escalade moyen, voir tables TM 1 p.85 de JRTM 1ère édition ou TM1 p.270 de JRTM 2e édition). Une fois en haut, l'intrépide aventurier qui est monté traverse le plancher, qui est pourri, et fait une chute de plusieurs mètres. Sur le mur, près de l'escalier, il y a un passage secret menant au sous-sol et au repaire des brigands. Il est extrêmement difficile à trouver. Les deux petits bâtiments, quant à eux, ne recèlent rien de notable.

L'attaque des brigands

Rien ne se passera pendant la journée. En revanche, si les PJ passent la nuit dans les ruines, les brigands se glisseront hors de leur repaire souterrain (jet de Perception difficile pour les repérer) afin d'essayer de les détrousser.

Si les PJ décident de ne pas passer la nuit dans les ruines, mais qu'ils n'en sont pas très éloignés, un manque de discrétion de leur part (allumer un feu par exemple) risque d'attirer l'attention de Taruk et de sa bande. S'ils arrivent à surprendre les PJ, ils demanderont de l'or contre la vie sauve. Si les personnages résistent, le combat sera sans pitié.

Les PJ devraient s'apercevoir que mis à part leur chef, ces hommes sont très frustres, à la limite de la stupidité. Leur langage et leurs expressions sont tout à fait éloquents sur ce point... Un magicien ayant la bonne idée de lancer un sort un tant soit peu « visuel », quel qu'en soit l'effet, a de bonnes chances de les mettre en fuite (sauf peut-

être Taruk). Si un ou plusieurs bandits sont capturés, ils avoueront qu'ils ont élu domicile dans les ruines et qu'ils attaquent les marchands à la nuit tombée ou au petit matin. En revanche, à moins d'utiliser la ruse ou des moyens qui déshonorent tout aventurier qui se respecte, ils ne voudront pas dévoiler leur cachette (qui ne contient pas grand-chose, de toute façon : quelques pièces d'or, quelques objets en argent, des provisions, et une épée +10 de facture naine, non magique).
Contre sa liberté ou la vie sauve, Taruk est prêt à raconter ce qu'il sait sur Balkhmog. Ce sinistre individu possède un repaire dans les parages, dans lequel il entrepose le fruit de ses pillages, avant de le convoyer vers la Porte des gobelins. Cette cachette serait aménagée dans les souterrains de l'ancienne tour de guet de l'ouest, à une bonne journée de voyage.
Taruk indiquera la direction de la tour, mais préviendra les PJ que le voyage est difficile, car il n'y a plus de piste pour y parvenir.

La tour de guet de l'ouest

Pour s'y rendre, il faudra parcourir 40 km dans les herbes, les cailloux et les broussailles. Il n'y a pas l'ombre d'une route. Les aventuriers pourront trouver des traces de passage d'orques, grâce à un jet de Pistage difficile.
La tour en ruine a encore fière allure, avec ses deux étages et ses créneaux. Si les PJ arrivent tôt le matin (avant 6 h) ou tard le soir (après 19 h), ils entendront huit orques grogner et se disputer autour d'un feu, à la lisière de la forêt (un uruk-haï, un orque niveau 4 et six orques de niveau 2).
Idée : N'oubliez pas que vous devez toujours moduler le nombre des opposants en fonction du nombre des PJ, de leur état de santé et de votre bonté naturelle. Vous pouvez même décider qu'en repartant vers la Porte des gobelins, Balkhmog n'a laissé sur place que deux ou trois gardes.
Dans la journée, les orques dorment au rez-de-chaussée de la tour, mais ils ont le sommeil léger... Au moindre bruit, ils se réveillent et tendent une embuscade aux intrus.

Orque

L'intérieur de la tour

Le rez-de-chaussée et les étages n'ont rien de passionnant, à moins de s'intéresser aux paillasses des orques (une véritable horreur !).
L'escalier qui mène au sous-sol débouche sur une salle de garde. On y trouve presque toujours deux ou trois orques de la garnison, mais ils sont très souvent saouls. On arrive ensuite dans un couloir, qui ouvre sur plusieurs réserves (avec des tonneaux de bière, de la chair salée dont il vaut mieux essayer de ne pas deviner la provenance, des armes et objets divers, mais pas la moindre piécette). Un couloir latéral, à gauche, mène à la salle de torture, aux cellules et à la chambre de Balkhmog. C'est une pièce très bien rangée, surtout pour un repaire d'orques. Les aventuriers y trouveront une armoire avec des vêtements d'apparat et des armes de valeur (notamment un poignard + 5). Le plus intéressant reste néanmoins un brouillon de lettre, écrit par Balkhmog (voir ci-dessous). Juste à côté de sa chambre se trouve l'entrée de la salle secrète où il cache son butin. Malheureusement, elle est fermée par une porte elfique invisible et impossible à détecter... Les PJ devraient être plus intéressés par les cellules, où se trouve un prisonnier vivant, Alduin le dùnadan.

La lettre de Balkhmog

À Son Excellence Eodrim,
ambassadeur du royaume d'Angmar.
A remettre en mains propres.

Seigneur,

Comme le souhaitait notre Maître,
nous avons tous cherché l'étranger
qui avait volé son bracelet.
Conduit par mon instinct, ma bravoure
et ma force, nous avons capturé le traître
qui avait serti la gemme dans le pommeau
de son épée. Mais ce chien n'a pas encore
voulu dire où était le bracelet.
Je ne désespère pas de le faire
parler, mais sa résistance
épuise et énerve
mes inférieurs qui ne rêvent
que de le manger !
Saluez pour moi le Seigneur
Redoutable, et sachez
que je suis votre fidèle allié.
Balkhmog

Alduin

Ce grand guerrier brun est inconscient, et sa vie ne tient plus qu'à un fil. Il a été longuement torturé, et sera incapable de faire quoi que ce soit avant d'être soigné (il faudra le porter ou bricoler un brancard pour le sortir de la tour). Il aura besoin de trois ou quatre mois pour se remettre. Si les aventuriers tentent de le soigner, il se réveille et leur raconte l'histoire suivante : « Mon nom est Alduin. Je suis un dùnadan du nord, de Fornost. Le roi Argeleb II m'a chargé il y a quelques mois d'une mission très difficile. Je devais m'introduire à Carn Dûm, et voler un puissant artefact appartenant au roi-sorcier d'Angmar.
Cet objet magique, un bracelet orné d'un rubis, appartenait à l'origine aux elfes de la Lorien, venus aider les dunedain à repousser le roi-sorcier d'Angmar après son avancée triomphale en Arthedain et la funeste destruction d'Amon Sûl, en 1409. Les armées d'Angmar furent chassées de Fornost et repoussées jusqu'à leur contrée maudite, mais le précieux bracelet avait été perdu par les elfes et récupéré par l'infâme serviteur de Sauron.
Un magicien nommé Gandalf, conseiller d'Argeleb II, m'a expliqué que le bracelet contenait une grande réserve de pouvoir, permettant à tout mage de décupler ses forces. Il fallait donc le récupérer, afin de réduire la puissance du roi-sorcier.
Après mille périls, j'y suis parvenu. Selon les instructions du magicien, j'ai confié le bracelet à des nains, afin d'en fabriquer dix anneaux, que je devais ensuite remettre à Morwen, à Maethelburg. Hélas, tout ne s'est pas passé comme prévu... »
Alduin pourra aussi leur dire que Morwen loge à l'auberge de *L'ancien long vaisseau*. Si les joueurs ont une belle âme, ils ne le laisseront pas sur place, et pourront le ramener à la civilisation (et pourquoi pas à Targ ?).

Calculer les déplacements

Les joueurs les plus simulationnistes désireront calculer très précisément les kilomètres parcourus chaque jour (cela rapporte de l'expérience).
Les tables dont vous aurez besoin sont :
- *Tableau TS 9 page 49 (première édition vf.)*
- *Tableau TR 9 page 292 (seconde édition vf.)*

Si c'est votre première partie, ne vous souciez pas de ce détail.



Vers les monts Brumeux

De la tour aux monts Brumeux, la route est difficile, mais relativement plate. La nuit suivant leur départ du repaire des orques, les PJ auront le choix entre camper en rase campagne ou s'installer dans une petite caverne. S'ils choisissent cette dernière, ils trouveront un squelette, semblable à celui d'un hobbit, mais en plus massif (un Fort, mort lors de la migration de son peuple à travers les monts Brumeux, il y a plus de trois siècles). Près de lui, on peut voir une petite épée et un sac de cuir qui contient deux pipes magnifiques et un pot en corne et en fer, très bien conservé. Si ce dernier est ouvert, il s'en échappe une délicieuse odeur d'herbe à pipe. S'il y a un hobbit dans le groupe, il ne devrait pas résister à l'envie d'en fumer une petite... Cette herbe est fantastique, et d'un arôme très agréable. Et (ô prodige !) le tabac n'est pas sec. En fait, ce pot protège son contenu du dessèchement, à condi-

tion que ce soit de l'herbe à pipe. Un bien bel objet magique, non?

Le lendemain, les PJ rejoignent la route du Haut Col. Alors qu'ils traversent une forêt de conifères, ils aperçoivent un vieil homme à la barbe poivre et sel, debout à la croisée de deux chemins. Il est habillé de vêtements grossiers, dans les tons gris. Il n'est pas armé, mais s'appuie sur un grand bâton noueux.

Il s'avance vers les aventuriers en prononçant des paroles de paix, et se présente comme étant Haupenroll le Mage. C'est un individu très flagorneur, obséquieux à force de politesse, qui fera tout pour inspirer admiration et crainte aux PJ (parsemez vos compliments de commentaires du genre «mes pouvoirs sont très grands», «notre rencontre n'est peut-être pas un hasard», ou encore «je le savais»). En fait, Haupenroll est un escroc dont la seule gloire est de posséder beaucoup de bagout et le sort d'Invisibilité, dont il use s'il se sent en danger, ou lorsqu'il veut épater son auditoire.

Son but est de se faire accepter par le groupe, d'endormir la méfiance de tous, puis de partir en emportant avec lui cheval, bourses pleines d'or et objets magiques. Il peut aussi s'amuser à semer la zizanie dans le groupe. A sa manière, Haupenroll peut être un adversaire redoutable. Il est patient, et peut attendre son heure pendant des jours ou des semaines.

Sortant de la forêt, les PJ voyagent pendant quelques jours dans une belle plaine, puis abordent une succession de collines avant de s'enfoncer dans la montagne proprement dite.

La lettre de l'uruk-haï



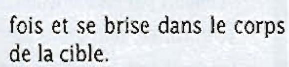
Wistan,
Nous avons trouvé le rubis volé au Maître, mais pas le bracelet d'or. Ce maudit voleur a fini par parler, mais il m'a résisté trois jours!

Le bracelet aurait dû être dans une mine naine que nous avons détruite, mais nous n'avons rien trouvé. Ces maudits nabots barbus ont préféré mourir que de nous rendre notre bien !

Enfin, le voleur avait sur lui l'adresse d'une auberge à Maethelburg qui s'appelle « L'ancien long vaisseau ». Puisque vous êtes sur place, je vous laisse enquêter sur ses complices.

Balkhmog

Nain



La grotte et les trolls

Arrivés à mi-pente de l'une des premières collines, les aventuriers entendent des hurlements, des grognements inhumains, des armes qui s'entrechoquent, des cris, des bruits de pas, bref, des clameurs de combat.

S'ils prennent leur courage à deux mains et vont dans cette direction, ils n'entendront bientôt plus qu'un silence pesant. Un peu plus loin, dans une clairière, ils découvrent trois orques aux crânes fracassés, réduits en bouillie. Sur une petite piste partant de la clairière, on peut voir la trace très nette d'un corps traîné. Elle mène au repaire de deux trolls (un de niveau 9, un de niveau 12). Ils sont très occupés à finir de ronger la carcasse d'un uruk-haï décapité. Des aventuriers raisonnables devraient s'éloigner sur la pointe des pieds, mais attaquer pourrait être intéressant. Si les PJ se débarrassent des trolls et fouillent ce qui reste des vêtements de l'orque, jetés en tas dans un coin, ils trouveront une lettre adressée à un certain Wistan (voir encadré ci-contre).

Les effets des victimes des trolls, éparpillés dans la grotte, sont également intéressants. On pourra y trouver une flèche qui porte des caractères elfiques. Elle est magique et atteint toujours son but : + 20 sur la table de résolution des coups, et + 40 pour les coups critiques. Elle ne sert qu'une fois et se brise dans le corps de la cible.

En sortant de la grotte, lors de la traversée du bois, les aventuriers se trouvent nez à mufle avec trois orques, rescapés de la patrouille massacrée par les trolls (trois orques de niveau 2). Ne les faites pas intervenir si les PJ ont mal vécu la rencontre avec les trolls (autrement dit, s'ils ont eu des morts ou de nombreux blessés).

Ces menus problèmes réglés, le voyage se déroule sans incidents jusqu'au début de l'ascension des monts Brumeux.

Vers le Haut Col

Le Haut Col, appelé également passe d'Imladris ou Cirith Form en andrath (en sindarin), se trouve à peu près au centre des monts Brumeux.

Il y a 55 km jusqu'à la première passe (ou col), mais il faut plusieurs jours pour y arriver. L'ascension est plutôt fatigante. La végétation se raréfie et la température chute notablement. Étant donné la pente et la fraîcheur de l'air, les PJ ne pourront pas parcourir plus de 15 km par jour.

Au crépuscule du troisième jour, alors que les PJ abordent un passage en lacets, des grognements se font entendre au-dessus de leur tête. Une patrouille orque est en train de descendre le sentier. Il est encore temps d'éviter l'affrontement, à condition de se dissimuler vite et bien. Si les PJ se font malgré tout repérer, sachez que la patrouille est constituée de cinq orques (un de niveau 4 et quatre de niveau 2).

Idée : Insistez sur le fait que l'air se raréfie avec l'altitude. Les PJ s'essouflent et se fatiguent plus vite.

La petite mine

C'est dans les parages de ce col que se trouve la mine où vit Gimlo, le cousin de Robrin. Arrivés au sommet du col, si les PJ font une pause, un jet de Perception réussi (difficulté moyenne) leur permet de repérer l'entrée d'une grotte, située à une demi-journée de marche. Il faudra se livrer aux joies de l'escalade (deux jets faciles) pour y arriver.

Au premier abord, les nains sont franchement hostiles. Ils ne laissent rentrer le groupe qu'à condition qu'il compte au moins un nain. Les elfes sont poliment priés de rester à l'extérieur. Si les PJ leur racontent la triste histoire de la mine, la mort tragique de Robrin et leur remettent l'arme qu'il tenait tant à léguer à son cousin Gimlo, leur attitude change. Ils deviennent très amicaux vis-à-vis des nains et des humains, et mettent une sourdine à leur hostilité envers les elfes, qui seront même autorisés à rentrer dans les grottes. Ces nains vivent du produit de leur petite forge, et font un peu de commerce avec les marchands de Maethelburg. Une fois avertis des intentions des aventuriers, ils leur donneront quelques conseils :

— Dans la forêt que les PJ vont traverser après avoir redescendu le col vivent de nombreux trolls qu'il faut mieux éviter. Il y a quelques semaines, une compagnie entière d'elfes a été massacrée.

— On trouve souvent des patrouilles orques sur la route du Haut Col, car ils ont un énorme repaire pas très loin de là, qui s'appelle la Porte des gobelins.

— Enfin, si les PJ se comportent comme des gens civilisés et sympathiques, les nains leur diront qu'ils connaissent une autre route pour aller à Maethelburg (celle qu'ils utilisent). Il faut descendre dans la forêt, partir vers l'île des Géants, la contourner le plus discrètement possible, et surtout ne pas essayer de s'y rendre, à moins de vouloir mourir jeune (comme son nom l'indique, l'île est infestée de géants agressifs). Puis il faut marcher tout droit vers les montagnes et trouver un vieux sentier qui monte. La pente est particulièrement raide... Vers le sommet, une lézarde dans la paroi indique l'entrée d'un tunnel qui traverse la montagne (un ancien passage naturel amélioré par des nains). Il débouche dans une forêt de l'autre côté des monts Brumeux. Le trajet est long, sombre et pénible, mais sans danger par rapport à la route du Haut Col. Enfin, sans danger à condition de ne pas se tromper sur la direction à prendre! Il y a une bifurcation à mi-parcours. Il faut prendre le passage de droite pour arriver de l'autre côté de la montagne. A gauche, nul ne sait où mène le chemin, mais personne n'en est jamais revenu.

La descente vers l'île des Géants

Si les PJ longent la forêt, tout se passe bien. En revanche, s'ils y pénètrent, au bout d'un quart d'heure, ils croisent une piste faite de branches arrachées et de troncs d'arbres déracinés, qui conduit à un repaire de trolls des collines (niveau 11, entre deux et quatre selon l'état du groupe). Dans leur trésor, on peut trouver deux capes elfiques et un carquois contenant six flèches magiques. Elles touchent toujours avec un critique A, ou rajoutent un dé au jet de critique (si un résultat D ou plus est obtenu, rajouter + 20 au jet de critique). Ces flèches se brisent dans la blessure, et ne peuvent donc pas être réutilisées.

Si les PJ sont assez fous pour aller sur l'île, il leur faudra réussir quatre jets de Natation difficiles. Sur l'île, il y a quelques géants (comme des trolls niveau 12, avec deux fois plus de PdV) et bientôt un tas de PJ morts!

S'ils restent au bord du lac, faites-leur faire des jets de Pistage. S'ils obtiennent un succès total, ils trouvent un sentier raviné qui mène jusqu'à la grotte indiquée par les nains (autorisez deux jets par PJ et par jour).

Le passage sous la montagne

L'entrée est exactement telle que les nains l'avaient décrite. Toutefois, ils n'avaient pas parlé de l'ours qui s'est installé dans une petite caverne latérale. Pour l'instant, il dort, mais si les PJ le dérangent, il se réveillera de très mauvaise humeur...

Le souterrain proprement dit mesure près de 9 km de long, et la progression est parfois difficile. En effet, les passages naturels agrandis par les nains l'ont été pour des créatures de leur taille, pas pour des individus plus grands qu'eux. De plus, comme dans toute grotte qui se respecte, les chauve-souris pullulent, et il n'y a rien de plus glissant que les crottes de ces maudites bestioles.

A mi-chemin, le tunnel se divise en deux. Les PJ doivent impérativement prendre la voie de droite. Celle de gauche descend dans les profondeurs de la montagne, jusqu'au repaire de toutes sortes de créatures abominables, qui se feront une joie de dévorer les aventuriers.

On touche au but!

Une fois les monts Brumeux traversés, la fin de la mission est proche. Le voyage à travers les plaines de l'Anduin jusqu'à Maethelburg est assez facile. La route est plutôt sûre. En revanche, les landes et les collines reçoivent régulièrement la visite des patrouilles orques venues de la Porte des gobelins.

Idée: Selon l'état du groupe, vous pouvez leur faire rencontrer une patrouille d'orques agressifs, ou des soldats escortant une caravane de marchands jusqu'à la ville, qui seront ravis de faire route avec eux.

En arrivant à Maethelburg, il faudra encore trouver Morwen, ce qui n'est pas évident dans une bourgade de plus de 1 000 habitants. De plus, les PJ se doivent d'être discrets, afin de ne pas nuire à la carrière de Morwen. S'ils essayent de la trouver à l'auberge de *L'ancien long vaisseau*, il n'y a que 40% de chance qu'elle soit là. En effet, elle quitte souvent la ville pour collecter des informations. Une fois que les aventuriers lui auront remis les anneaux, la mission que leur a confiée Argeleb II sera accomplie. Les PJ pourront goûter un repos bien mérité à Maethelburg, que Morwen leur fera volontiers visiter.

Idée: Si Morwen n'est pas là, refaites un jet de dé par jour, en rajoutant 10% à chaque fois (50%, puis 60%, puis 70%, etc.). N'oubliez pas que les personnages risquent d'attirer l'attention s'ils demandent plusieurs jours durant des nouvelles de Morwen.

Les PJ peuvent éventuellement se mettre à la recherche de Wistan, l'agent d'Angmar, s'ils ont trouvé la lettre dévoilant sa véritable nature. S'ils en parlent à Morwen, elle fera le nécessaire pour se débarrasser de cet espion. En revanche, si les PJ le dénoncent aux autorités, ils ont peu de chance d'être crus, tant Wistan le Ménestrel est connu et populaire. L'accusé niant tout, le bourgmestre demandera un jugement par les armes sur la grand-place. Ce sera un duel à un contre un, au premier sang. Les PJ devront désigner leur champion. Si Wistan gagne le combat, il partira le soir même, la tête haute, et en s'étant juré de se venger des aventuriers, un jour ou l'autre... S'il perd, son sang-froid l'abandonne et il tente de fuir. Rattrapé et emprisonné, il réussira à s'évader quelques semaines plus tard. Les PJ viennent de se faire un ennemi redoutable.

Il ne reste plus aux aventuriers qu'à rentrer à Fornost, ou à repartir sur les routes. Après tout, Balkhmog a toujours l'épée à pommeau de rubis!

François Décamp
Illustration : Bernard Bittler
plan : Cyrille Daujean

Merci à Mireille, Kristian, Pierre, Hervé, Alex, Christine, Laurent, Rémi, Bertrand, The fabulous Allegre's brothers et tous les autres testeurs.



Troll à l'oeil vif

Les PNJ

Pour JRTM

▶ Balkhmog l'uruk-haï

Niveau 13	135 au cimeterre ou à l'épée
PdV : 145	120 à l'arc
BD : 50	Cotte de mailles

▶ L'uruk-haï de la tour de guet

Niveau 6	95 au cimeterre ou à l'épée
PdV : 100	120 à l'arc
BD : 40	Cotte de mailles

▶ Orques niveau 4

PdV : 75	70 au cimeterre
BD : 25	

▶ Orques niveau 3

PdV : 60	60 au cimeterre
BD : 20	

▶ Orques niveau 2

PdV : 45	45 au cimeterre
BD : 20	

▶ Taruk, chef brigand

Niveau 5	95 à l'épée à une main
PdV : 86	40 au poignard
BD : 15	Cotte de mailles
Dissimulation +15	

▶ Les quatre brigands

Niveau 2	55 à l'épée à une main
PdV : 47	35 au poignard
BD : 15	Cuir rigide
Dissimulation : +10	

▶ Troll niveau 12

PdV : 175	140 au gourdin
BD : 25	110 au lancer de rocher

Armure comparable à du cuir rigide.
Attention, les critiques sont à lire sur la Table des grandes créatures.

▶ Troll niveau 11

PdV : 155	130 au gourdin
BD : 25	95 au lancer de rocher

Armure comparable à du cuir rigide.
Attention, les critiques sont à lire sur la Table des grandes créatures.

▶ Troll niveau 9

PdV : 124	85 au gourdin
BD : 25	85 au lancer de rocher

Armure comparable à du cuir rigide.
Attention, les critiques sont à lire sur la Table des grandes créatures.

▶ L'ours

Niveau 12
PdV : 280 (eh oui, c'est gros un ours!)

BD : 40	85 en griffes et dents (dommages de Taille)

Armure comparable à du cuir souple.

▶ Morwen, ranger dunedain

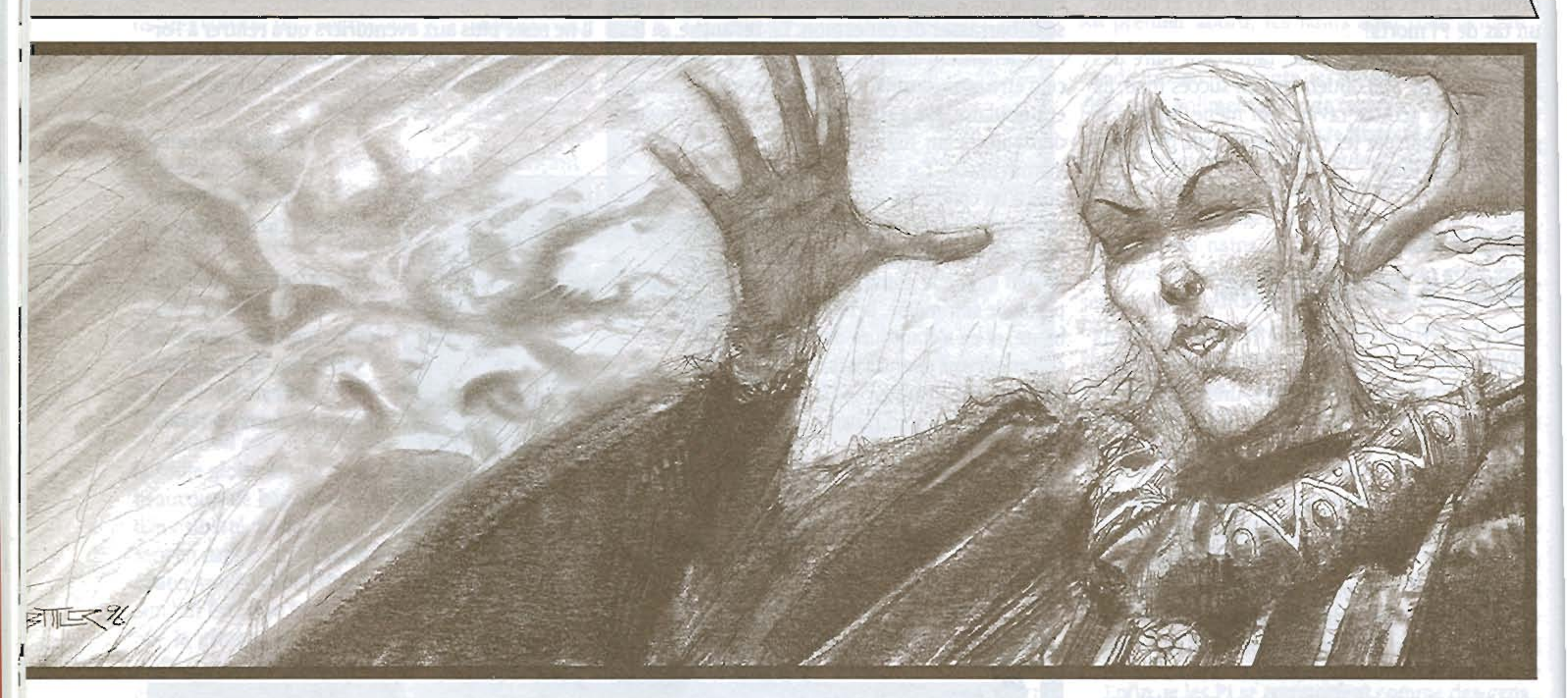
Niveau 10	
PdV : 90	110 à l'épée large
BD : 45	90 à l'arc long

▶ Wistan, barde nordique et espion d'Angmar

Niveau 9	
PdV : 60	80 à l'épée large
BD : 40	

Un scénario Moyen métrage Casus Belli pour

AD&D2



L'intrigue en deux mots

Les royaumes de Baryass sont le cadre géographique de cette aventure. C'est un pays isolé, perdu aux confins du monde connu. Les PJ reçoivent de Nebia, une prêtresse, la mission d'espionner un puissant sorcier elfe, Magiel Ar Pharaoz. Ils doivent entrer à son service et découvrir ses intentions. Bien sûr, Magiel se prépare à trahir son employeur, le Roi des Rois de Baryass. Quant aux PJ, ils ont le choix: se rallier au magicien ou le dénoncer.

PREMIÈRE PARTIE

LE CONTEXTE

L'empire d'Hylluriant

L'empire d'Hylluriant fut construit par les elfes, lorsque le monde était jeune. Après des millénaires, les elfes cédèrent à l'appel des puissances maléfiques. Ils en reçurent des pouvoirs terrifiants qui, utilisés sans retenue, déclenchèrent une gigantesque tempête magique. La terre fut dévastée, les palais renversés, le climat bouleversé, et les elfes périrent. Cette vengeance des forces surnaturelles épargna miraculeusement les esclaves des elfes: les humains et les streliks. Quelques elfes échappèrent à la catastrophe et se réfugièrent sur des îles lointaines. Le dernier empereur d'Hylluriant était l'un de ces exilés. Sa descendance se perpétua, ainsi que le souvenir de l'empire perdu. Aujourd'hui, Magiel Ar Pharaoz est le dernier descendant des empereurs d'Hylluriant. Il s'est juré de restaurer la puissance de ses ancêtres.

Magiel

Il y a trois ans, Magiel arriva dans les Royaumes. Il offrit son aide à Vardan, le Roi des Rois. Il proposait de lutter contre les streliks en échange d'une forteresse, le Cercle de Fer. Le faible Roi des Rois accepta l'offre du magicien. Vardan espérait que ce sorcier lui permettrait d'acquérir un prestige supérieur à celui de ses rivaux. En l'espace de deux ans, Magiel infligea défaite sur défaite aux streliks. Sa magie inspira la crainte parmi les barbares et Vardan fut enfin respecté des autres souverains. Magiel lança alors la dernière phase de son plan, qui doit voir la destruction des Royaumes, puis la soumission des streliks.
Par l'intermédiaire d'un strelik renégat, Magiel est rentré en contact avec la Mort qui Marche, l'entité qui gouverne ces créatures. Il est en train de négocier une alliance avec elle. Leur plan consiste à attirer les guerriers humains dans les montagnes de Glace, sous couvert d'une offensive définitive contre les streliks. Bien entendu, les rois et leurs troupes tomberont dans une embuscade... Une fois les humains éliminés, Magiel contrôlera les streliks grâce au rituel de domination qu'il a découvert dans les profondeurs du Cercle de Fer, et l'empire d'Hylluriant renaîtra de ses cendres! (Bien entendu, la Mort qui Marche n'est pas au courant de cette partie du plan.)
Mais les prêtres des Royaumes ont pris conscience du danger que représente Magiel. Pour l'instant, ils se contentent de s'interroger sur ses motivations. Ils ont besoin d'espions pour connaître ses véritables intentions... Et ils vont recruter les PJ.

Les Royaumes de Baryass

Géographie

Les Royaumes de Baryass se situent loin des grandes puissances. Des déserts les séparent du monde connu. Le meilleur moyen d'atteindre cette contrée est la voie maritime. Les Royaumes sont délimités à l'ouest par l'océan, à l'est par les montagnes de Glace et au nord comme au sud par des déserts. Le climat est chaud et sec. Seules les rivières descendant des montagnes permettent à la vie de se maintenir. Le relief est quasi inexistant. La monotonie des steppes est seulement coupée par des vallées encaissées, creusées par les cours d'eau.
La végétation dominante est une herbe haute et clairsemée, qui constitue la seule source d'alimentation de la faune. Celle-ci se compose surtout de reptiles géants et herbivores, plus une race de chevaux cornus. Le seul prédateur dangereux pour l'homme est une espèce d'araignée géante.

La population

Les seuls habitants des Royaumes sont des humains, au nombre d'environ cent mille. Ce sont des barbares obéissant à la loi du plus fort. Les guerres, les vendettas et les razzias sont fréquentes. Tous les différends se règlent par des duels. Le maniement des armes est la science la plus vénérée. La noblesse des Royaumes se recrute parmi les guerriers. Les hommes et les femmes possèdent les mêmes droits, et certains royaumes sont dirigés par des reines. Les «royaumes» sont en fait des confédérations de clans. Chaque clan vit de l'élevage des reptiles et des razzias. Ils se déplacent dans le territoire du royaume, en suivant leurs troupeaux. La plupart des Baryassans sont de petite taille, ont le teint basané, des chevelures rousses ou blondes et des yeux gris. Ils portent des vêtements de cuir. Les tatouages sont courants. Ils indiquent le rang social, ainsi que l'appartenance à un clan et à une famille. Les habitants des Royaumes sont xénophobes. Ils vouent une haine tenace aux elfes, en souvenir de leur long esclavage dans l'empire d'Hylluriant.

Les ombres d'Hylluriant

Cette aventure est destinée à un groupe de personnages de niveau 5 à 7, et à des joueurs moyennement expérimentés. Quant au MJ, il doit se sentir capable d'improviser. Il serait préférable qu'il n'y ait pas d'elfe dans le groupe.

Au-dessus des rois se trouve un Roi des Rois. Celui-ci est élu à vie par les dix rois de Baryass, eux-mêmes nommés par l'assemblée des chefs de clans. Selon les périodes, il s'agit d'un dirigeant très puissant qui impose sa volonté aux autres monarques ou d'un souverain très faible, mis en place par des chefs de clans manipulateurs (l'actuel Roi des Rois, Vardan, appartient à la seconde catégorie). Le Roi des Rois existe pour mener la guerre contre les streliks. Lorsqu'une grande invasion se produit, une trêve générale est signée et tous les guerriers se rassemblent pour faire face à l'ennemi.

Cultes et magie

Trois divinités sont vénérées dans les royaumes. Ce sont :

- **Arkem, le dieu de la guerre**. Ses prêtres affirment qu'il libéra les hommes de la domination des elfes. (Accès majeurs : Combat, Garde, Protection, Général.)
- **Nicia, déesse de la fertilité et de l'amour**. Épouse d'Arkem, elle répand ses bienfaits sur ses enfants. (Accès majeurs : Charme, Climat, Soins, Général.)
- **Dan-Arkem**. Fils d'Arkem et de Nicia. Selon ses prêtres, il repoussa les streliks dans les montagnes de Glace. (Accès majeurs : Combat, Protection, Général.)

Les cultes étrangers sont tolérés, sans plus. La magie est perçue comme maléfique et dangereuse. Seuls les magiciens au service des rois sont tolérés. C'est le cas de Magiel Ar Pharaoz.

Les vestiges elfiques

On trouve encore de nombreux vestiges de l'empire d'Hylluriant dans les Royaumes.

- **Les ruines**. Il s'agit des anciens domaines des seigneurs elfes. Leur magie corrompue a fait d'eux de sinistres morts-vivants. Ils demeurent assoupis dans les profondeurs de leurs palais délabrés, rêvant à leur splendeur évanouie. Tous les accès menant aux niveaux inférieurs des ruines ont été murés par les prêtres d'Arkem.
- **Les voies elfiques**. Les elfes avaient construit de grandes routes enchantées. Les voyageurs les utilisant n'éprouvaient aucune fatigue et pouvaient se déplacer des jours durant. La plupart de ces routes ont disparu, mais quelques-unes demeurent.

Les chevaux cornus

Cette race fut créée par enchantement à partir des meilleurs coursiers, pour obtenir des destriers sans pareils. Le résultat fut plus que probant. Ces bêtes se déplacent à la vitesse d'un cheval léger, ont les dés de vie d'un cheval de guerre lourd, sont insensibles à la peur et attaquent d'eux-mêmes les ennemis du cavalier qui les monte. Leur robe est d'un noir de jais ou d'un blanc immaculé. Ils ont entre deux et quatre cornes, qui atteignent un mètre de long chez les adultes. Dans les Royaumes, les chevaux cornus sont l'apanage de la noblesse, aussi leur commerce est-il interdit. Le vol ou un présent sont les seuls moyens d'obtenir l'une de ces merveilles. (CA6, DV5, Nb attaques 2 : cornes 1d8 et ruade 3d6.)

Les araignées-griffes

Ces araignées, créées par les elfes, ont la taille d'un grand dogue. Elles ne tissent pas de toile, mais elles se déplacent aussi vite qu'un loup et ont une endurance élevée. Leur tactique de chasse consiste à courser leur proie afin de la fatiguer puis, une fois leur victime épuisée, à l'attaquer en masse. Cette méthode leur permet de venir à bout des plus grands reptiles. Les araignées-griffes craignent les hommes et attaquent uniquement les voyageurs isolés. (Meute de 3d4 membres, CA5, DV3, Nb attaque 1 : morsure 1d6 plus poison. Celui-ci inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires si le jet de sauvegarde est raté.)

Les montagnes de Glace

Les montagnes de Glace bordent les Royaumes à l'est. Il s'agit d'une haute chaîne montagneuse. A la différence des steppes environnantes, le climat y est très froid. La neige et les glaces y règnent éternellement. Cette rigueur du climat est une conséquence des enchantements qui protégeaient l'empire des elfes. A sa destruction, ils se désagrégèrent et provoquèrent la désertification de la grande plaine d'Hylluriant et la glaciation des montagnes environnantes.

Le pays des Brumes

Le pays des Brumes est une bande de terrain d'une dizaine de kilomètres de large, séparant les Royaumes des montagnes. La juxtaposition non naturelle d'un climat sec et d'un autre, glacial, a créé cette région, toujours envahie de brumes épaisses et parcourue par des vents violents.

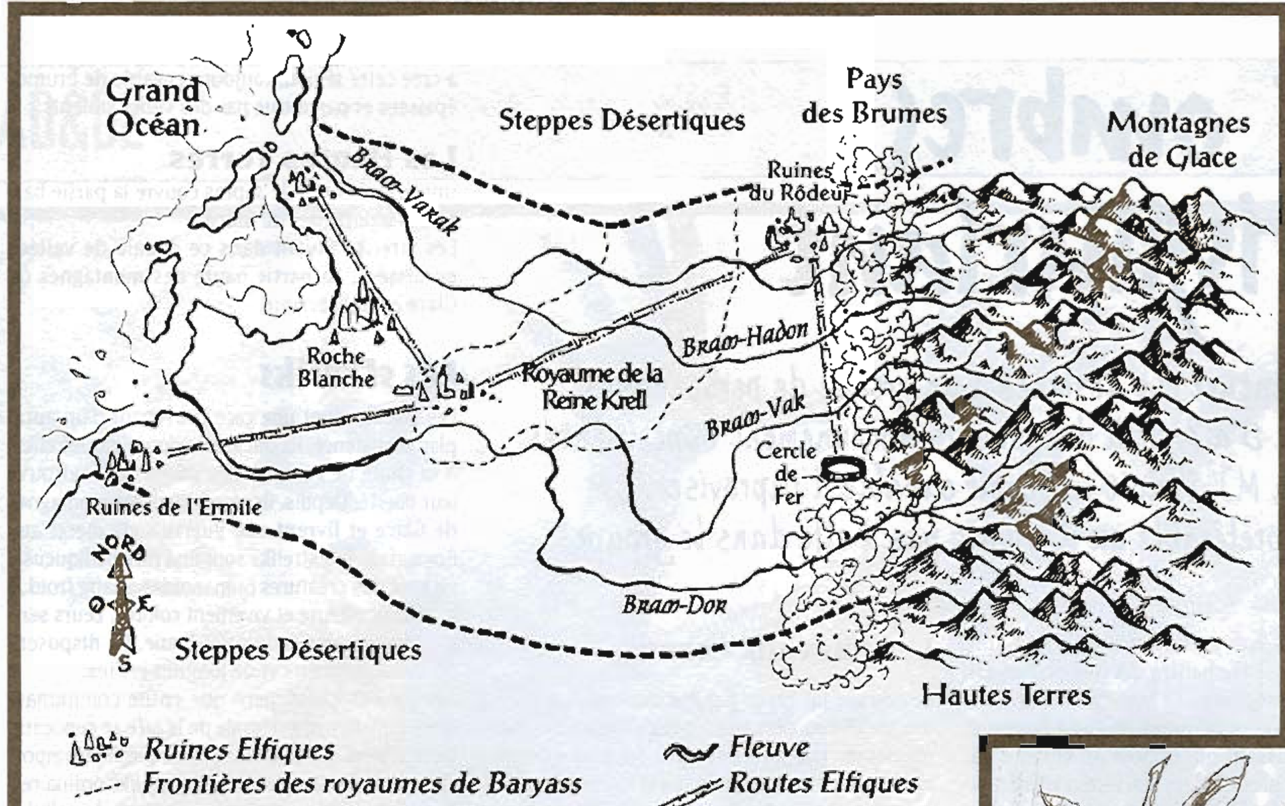
Les Hautes Terres

Une grande forêt de sapins couvre la partie basse des montagnes de Glace.
Les streliks vivent dans ce dédale de vallées encaissées. La partie haute des montagnes de Glace est inhabitable.

Les streliks

Les streliks sont une race provenant d'un autre plan d'existence. Ils ont été invoqués par les elfes. A la chute de l'empire, les streliks ont retrouvé leur liberté. Depuis, ils vivent dans les montagnes de Glace et livrent une guerre sans merci aux Royaumes. Les streliks sont une race belliqueuse. Ce sont des créatures humanoïdes à sang froid, à la peau écailleuse et vivement colorée. Leurs sens principaux sont l'odorat et l'ouïe. Ils disposent de crocs puissants et de longues griffes.
Les streliks constituent une entité communautaire. L'intelligence centrale de la race se concentre dans la Mort qui Marche. Sans magie, il est impossible de communiquer avec les streliks ordinaires. Tous les streliks sont comme autant de cellules d'un seul organisme. Comme des cellules, les streliks sont différenciés et spécialisés pour certaine tâches. Les différents types de streliks sont :

- **Les Sauvages**. Ils ont une intelligence animale, et les autres streliks les utilisent comme des chiens. Les Sauvages sont de petite taille et se déplacent sur leurs quatre membres, ils attaquent par morsure. Ils représentent 30 % de la population.
- **Les Tueurs**. Ils se déplacent sur leurs membres postérieurs, et possèdent une intelligence voisine de celle de l'homme. Ils mesurent 1,50 m. Ils peuvent contacter télépathiquement tous les streliks dans un rayon de 20 m. Ils représentent 50 % de la population.
- **Les Porte-crânes**. Ce sont les meilleurs combattants. Ils doivent leur nom à leur coutume de porter les crânes de leurs victimes. Ils mesurent plus de 2 m, disposent d'une intelligence humaine et conduisent les Tueurs au combat. Leur métabolisme leur permet de régénérer 1 PdV par round. Ils peuvent contacter télépathiquement tous les streliks dans un rayon de 100 m. Ils représentent 10 % de la population.
- **Les Prédateurs**. Ces streliks vivent en solitaire. Ils sont intelligents, mais animés d'une agressivité incroyable. Ils s'attaquent à tout ce qu'ils rencontrent, streliks compris. Les Prédateurs peuvent faire preuve de ruse. Ils tendent habituellement des embuscades. Comme les caméléons, leur peau change de couleur pour s'intégrer au milieu ambiant. Leur pattes sont munies de coussinets comme les félins. Ces deux traits leur donnent les capacités suivantes : Se cacher 80 %, Déplacement silencieux 80 %. Ils mesurent entre 2 et 3 m. Ils régénèrent 3 PdV par round. Ils peuvent contacter télépathiquement tous les streliks dans un rayon de 1 000 m. Ils représentent 5 % de la population.
- **Les Flamboyants**. L'élite de l'espèce. Ce sont eux qui dirigent les communautés streliks et servent de relais aux ordres de la Mort qui Marche. Ils doivent leur nom à leur faculté d'exploser en



une gerbe de flammes à leur mort (4d6 points de dégâts dans un rayon de 10 mètres). Les Flamboyants disposent de pouvoirs innés comparables à des sorts de magie. Une fois par jour, ils peuvent jeter les sorts suivants comme un magicien de niveau 7 : Hâte, Image miroir, Invisibilité, Détection de la magie, Hypnotisme, Vapeur colorée, Lumières dansantes. Ils mesurent plus de 2 m. Ils peuvent contacter télépathiquement tous les streliks dans un rayon de 10000 m. Ils régénèrent 2 PdV par round. Ils représentent 5 % de la population.

● **Les Renégats**. Il s'agit de streliks intelligents, ayant une personnalité propre et donc coupés de la Mort qui Marche. Ils sont très peu nombreux.

● **La Mort qui Marche**. Cette créature gigantesque possède une intelligence de l'ordre du divin. Ses pouvoirs égalent ceux des meilleurs magiciens. Ses caractéristiques ne sont pas détaillées car elle est bien au-delà des capacités des PJ. L'attaquer signifie une mort certaine.

Les pouvoirs de la Mort qui Marche sont soumis à des cycles. Lors de ses périodes d'activité, les streliks attaquent les Royaumes. Le reste du temps, la Mort qui Marche est en léthargie. Un cycle complet dure environ trente ans, dont trois ans d'activité. La Mort qui Marche ressemble à un magma composée de milliers et de milliers de serpents qui glissent lentement sur le sol, laissant une terre stérile derrière elle.



Roche-Blanche

Plusieurs raisons peuvent expliquer la présence des PJ dans les Royaumes. Ils ont peut-être été mandatés par un noble du monde extérieur pour obtenir des richesses de ce pays : chevaux cornus, œuf de reptile géant, strelik vivant...

Au fond, peu importe ! Le scénario commence lorsque les PJ atteignent Roche-Blanche, la colline où se dresse la demeure du Roi des Rois. Une grande agitation y règne.

Roche-Blanche se compose d'un camp de yourtes entouré d'une muraille grossière. Une immense yourte surmontée de piques où sont fichées des crânes de streliks constitue la demeure du Roi des Rois. Des troupeaux de grands reptiles herbivores paissent paisiblement dans la campagne environnante.

L'agitation provient d'un marché et d'un tournoi. Plusieurs clans se sont rassemblés à Roche-Blanche. Laissez les PJ découvrir les lieux avant de leur faire rencontrer les émissaires de Nebia. N'oubliez pas l'attitude des barbares envers les étrangers, les elfes et les magiciens. Si les PJ tendent l'oreille, nombre de conversations tournent autour de Magiel Ar Pharaoz...

● **Le marché**. La vente de reptiles géants est l'activité essentielle des commerçants locaux. Les voleurs sont rarissimes. Les délinquants sont sévèrement punis dans les Royaumes !

● **Le tournoi**. Les guerriers des clans présents se livrent à des joutes féroces sous les encouragements déchaînés des leurs. Les PJ verront certainement pour la première fois des chevaux cornus. La joute ressemble à une bataille rangée, le sang y coule abondamment.

Après quelque temps, les PJ sont contactés par un émissaire de Nebia, la grande prêtresse de Nicia. Elle désire les recevoir...

Nebia

Nebia attend les PJ dans sa yourte. Une épaisse fumée aromatique y flotte, provenant de braseros d'argent. Des statues primitives se dressent en cercle. Comme toutes les prêtresses de son culte, Nebia est vêtue de sa seule chevelure. Son corps est couvert de tatouages et de parures d'argent. La grande prêtresse est âgée d'une trentaine d'années et possède un charme certain. Elle fait preuve en toute circonstance d'un calme imperturbable.

Un Strelik



L'entretien avec les PJ sera relativement bref. Nebia et ses prêtresses ont tissé des charmes de protection autour de la yourte afin que Magiel ne puisse pas les espionner. Ces enchantements sont puissants mais s'étiolent vite, aussi le temps presse.

Nebia demande aux aventuriers d'espionner Magiel afin de connaître ses véritables intentions. Ils se feront passer pour des mercenaires recrutés par le Roi des Rois. Nebia leur révèle les événements passés depuis l'arrivé de l'elfe et les met en garde contre la puissance de ce mage. Elle leur propose en paiement de leurs services un cheval cornu chacun, la protection de son culte (sorts de soins gratuits) et une récompense monétaire, à la discrétion du MJ. Elle leur remet aussi une carte du pays et une lettre d'engagement signée du roi Vardan, à remettre à Magiel. Si l'argent laisse les PJ insensibles, le charme de Nebia devrait les fai-

re fléchir. Si les PJ l'interrogent sur les raisons de son choix, la prêtresse répondra qu'ils ont été désignés par sa déesse.

Et maintenant ?

En sortant de la yourte de Nebia, les PJ ont le choix. Ils peuvent partir droit vers le Cercle de Fer où réside Magiel, ou prendre le temps de découvrir le pays et son histoire, afin de mettre toutes les chances de leur côté. Ils peuvent obtenir les informations suivantes à Roche-Blanche.

● **Les guerriers.** Rentrer en contact avec eux est ardu. Pour gagner leur considération, les PJ doivent se battre et remporter un duel ou un combat de groupe. Si les PJ l'emportent, les guerriers vaincus quittent la ville sous les huées. Les guerriers d'un clan rival viennent féliciter les PJ. Il peuvent leur révéler des informations sur les streliks et les ruines elfiques. Utilisez les renseignements donnés dans la description des Royaumes. Enfin, ils apprennent aux PJ l'existence de Serdren, le grand chasseur de streliks.

● **Les éleveurs.** Discuter avec les éleveurs est plus facile. Leur fierté est moindre, et ils sont prêts à répondre aux questions des étrangers en échange d'un peu d'or. Ils peuvent renseigner les PJ sur la faune et la flore des Royaumes, les dangers des voyages et comment les éviter, les voies elfiques et leurs propriétés...

● **Les conseillers du Roi des Rois.** Les PJ remarquent aussi quelques hommes et femmes, tous âgés et vêtus de la même cape blanche. La foule s'incline à leur passage. Il s'agit des conseillers du Roi des Rois. L'un d'eux, Sarendell, un vieillard curieux, accepte de répondre à leurs questions en échange d'informations sur le reste du monde. Il peut renseigner les PJ sur le fonctionnement politique des Royaumes, dont il connaît toutes les arcanes. Sarendell est très méfiant envers Magiel. Il soupçonne l'elfe des pires intentions. Le conseiller connaît aussi quelques bribes de l'histoire de l'ancien empire. Il révèle aux PJ l'existence d'un ermite elfe réputé pour sa connaissance du passé, qui vit dans l'une des ruines.

Le voyage

Une fois sortis de Roche-Blanche, les PJ sont livrés à eux-mêmes. Ils doivent faire face à divers périls pendant leur voyage.

● **La vengeance des guerriers.** Si les PJ ont défait des guerriers en combat singulier, eux ou leur clan cherchent à se venger des étrangers qui les ont humiliés. Ils tendent une embuscade aux personnages. Ils sont au moins trois fois plus nombreux qu'eux. Ce combat doit être une véritable épreuve pour les aventuriers.

● **Les araignées-griffes.** Tôt ou tard, le groupe sera suivi par une meute d'araignées-griffes. Tant que les PJ demeurent groupés, ces créatures gardent leurs distances.

● **Le territoire de la reine Krell.** Cette reine est la plus virulente des opposantes au Roi des Rois et à son sorcier, Magiel. Si les PJ s'aventurent sur ses terres, ils sont attaqués par ses guerriers, un groupe d'une dizaine d'hommes. Ils ont intérêt à quitter le territoire au plus vite, sinon d'autres groupes de plus en plus nombreux les attaquent.



Les ruines elfiques

Pendant le trajet jusqu'au Cercle de Fer, les PJ verront plusieurs vestiges elfiques. Tous présentent le même aspect. Les pierres sont noircies et les matériaux combustibles ont disparu comme si les ruines avaient été ravagées par un terrible incendie. Des corps pétrifiés gisent parmi les décombres. Un silence de mort règne en ces lieux, aucun animal n'y séjourne. En surface, les ruines sont paisibles.

Les accès aux sous-sols sont murés et portent le symbole du dieu Arkem. Si les PJ brisent l'une de ces protections, les elfes morts-vivants qui y séjournent peuvent sortir librement... Les tunnels qui courent sous les ruines ont conservé quelques vestiges, fresques et statues, qui témoignent de la perversion et de la cruauté des derniers elfes. Ces lieux portent l'empreinte d'un mal ancien et puissant.

L'exploration des caves est dangereuse. Les elfes morts-vivants dorment la plupart du temps, mais la venue des PJ peut les réveiller... Ces créatures sont redoutables. Utilisez les caractéristiques des vampires pour les représenter.

L'ermite elfe

Cet elfe demeure en haut d'une colonne haute d'une vingtaine de mètres. Son corps est desséché et brûlé par le soleil et les vents. Il a vécu à l'époque de l'empire d'Hylluriant, et fut l'un de ceux qui entraîna son peuple dans la voie des ténèbres. Lors du grand cataclysme, il eut la vie sauve mais fut condamné par les dieux à vivre pour l'éternité dans ces ruines, privé de tous ses pouvoirs. Les millénaires et la solitude l'ont rendu fou. Il a oublié jusqu'à son nom, mais aucun de ses crimes.

Communiquer avec l'ermite n'est pas chose facile. Il parle en changeant de langue à chaque phrase, pousse des hurlements subits, lance des imprécations à des dieux oubliés, raconte ses crimes passés... Cet individu pitoyable accepte de répondre aux questions des PJ s'ils lui remettent de la nourriture et des vêtements. L'ermite peut renseigner les PJ sur l'empire d'Hylluriant et son destin tragique. Il ignore tout de Magiel.

Serdren le Rôdeur

Serdren et les siens vivent dans des ruines à proximité du pays des Brumes. C'est un étranger qui a élu domicile dans les Royaumes. Il est devenu le plus grand des chasseurs de streliks. Maintenant, il transmet son savoir à ceux qui le méritent. Les ruines où il séjourne comprennent une vaste arène creusée à même la roche. Elle est envahie d'une végétation luxuriante. Serdren a capturé des streliks de tous types et les y a lâchés. Ses parois lisses interdisent toute ascension. Le seul moyen d'en sortir est d'utiliser une nacelle en osier. Le Rôdeur et ses fils se relaient pour manipuler le treuil qui permet de la descendre dans l'arène... et de la remonter.

Serdren a dépassé la cinquantaine. Il mesure plus de deux mètres et a encore une force et une endurance extraordinaires. Ses longs cheveux gris flottent au vent et entourent un visage sévère et buriné. Serdren n'est pas un tendre, ses actes sont brutaux et ses paroles incisives. Si les PJ veulent obtenir son aide, ils doivent faire leurs preuves, c'est-à-dire descendre dans l'arène et vaincre des streliks. Après quoi, Serdren leur apprendra ce qu'il sait de ces créatures : tout, ou presque.

A vous de déterminer le nombre et le type de streliks que les PJ rencontrent dans l'arène. Ce combat doit être difficile, mais pas mortel.

Le Cercle de Fer

Le Cercle de Fer est la résidence de Magiel. Il s'agit d une ancienne forteresse elfe ayant résisté au grand cataclysme grâce à sa muraille en acier enchanté. Le Cercle de Fer est une immense bâtisse circulaire de 20 m de haut et de 200 m de diamètre. Une seule porte permet de franchir la muraille de métal. Le Cercle compte quatre étages. Le dernier est réservé à Magiel et accessible à lui seul. Les rares passages y menant ont été protégés magiquement. Tout PJ magicien essayant de sonder ces protections sera stupéfait de leur puissance. Les deuxième et troisième étages sont laissés à l'abandon. Vlana et Darok (voir plus loin) logent au premier. Le rez-de-chaussée abrite la compagnie de Darok et les autres mercenaires.

Les habitants

● **Magiel Ar Pharaoz**. C'est un elfe de haute taille à la noble prestance. Il porte des vêtements de velours sombre rehaussés d'ornements en argent. Ses yeux noirs semblent avoir la capacité de mettre les âmes à nu. Les PJ le verront rarement. Il passe la plupart de son temps dans son antre, à travailler sur ses enchantements.

Ses pouvoirs sont au-delà des capacités des PJ. Toute action directe contre lui équivaut à un suicide. Donnez aux personnages suffisamment d'informations sur sa puissance pour les dissuader d'agir précipitamment. Ainsi, les PJ apprendront des mercenaires que tous ceux qui ont essayé de rentrer dans les appartements de l'elfe en sont morts. Les hommes de Darok peuvent raconter aux PJ les prouesses de Magiel : des éclairs foudroyant des streliks par dizaines, des nuages de brume empoisonnée envahissant des vallées entières... Les caractéristiques de Magiel ne sont pas données. Si les PJ l'attaquent, faites-vous plaisir !



Si, par la suite, les PJ contactent Magiel pour rentrer à son service et trahir la prêtresse Nebia, il acceptera avec joie. Cependant, il ne prendra que des elfes comme lieutenants. Les PJ des autres races recevront une prime de 4 000 PO et retourneront à leurs tâches de mercenaires. A moins que les PJ ne changent d'avis, le sort des Royaumes de Baryass est scellé.

● **Vlana.** C'est une demi-elfe à la beauté ravageuse. Elle porte toujours des vêtements mettant ses formes en valeur. Son attitude oscille entre un contact amical et une distance hautaine. Vlana a été, des décennies durant, le lieutenant et la maîtresse de Magiel. Avec sa bande de voleurs, elle s'est emparée des secrets qui ont fait de son amant un puissant sorcier. Cependant, Magiel délaisse Vlana depuis leur arrivée dans les Royaumes. La voleuse a enfin compris que Magiel s'est servi d'elle et l'a toujours méprisée pour son sang métissé. Ravalant sa rage, Vlana a décidé de se venger de Magiel à la première occasion. Elle connaît les pouvoirs de son amant et craint sa colère, aussi agit-elle avec prudence.

Vlana commande à une bande de douze voleurs gnomes. Ils ont tous la même apparence, les mêmes vêtements et le même visage. Ces gnomes sont dévoués à Vlana et ne la trahiront sous aucun prétexte. Cependant, ils craignent tellement Magiel qu'ils refusent de suivre leur maîtresse dans une rébellion contre l'elfe. L'arrivée des PJ constitue donc une chance inespérée pour elle.

● **Darok.** C'est un guerrier humain âgé d'une cinquantaine d'années. Il commande une compagnie de mercenaires qu'il a fondée lui-même, la compagnie de Mortnoire, un ramassis de psychopathes et de sadiques. Darok et ses hommes torturent leurs prisonniers et les dévorent parfois vivants. Ils seront un problème permanent pour les PJ. Ils les provoquent sans cesse, et les espionnent dès qu'ils se rapprochent de Vlana. En effet, Vlana et Darok se vouent une haine mortelle. La compagnie de Mortnoire compte deux cents hommes.

● **Rak-Dazz-Kaa.** Ce strelik renégat est entré au service de Magiel. Il appartenait à la caste des Porte-crânes, et dirige une bande d'une centaine de mercenaires patrouillant dans les Hautes Terres. Son comportement est aussi froid que celui d'un cobra. Il donne ses ordres avec le minimum de mots, en fixant son interlocuteur d'un regard plutôt désagréable.

Ce strelik joue un rôle essentiel dans l'aventure. C'est lui qui sert d'intermédiaire à Magiel pour ses tractations avec la Mort qui Marche.

Les événements

Pendant le séjour des PJ au Cercle de Fer, il se produira un certain nombre d'événements. A vous de les déclencher en fonction de leurs actions.

● **L'arrivée.** Les PJ sont accueillis par des gardes de Darok. Celui-ci arrive juste après. Dès leur arrivée, le capitaine et ses hommes traitent les PJ comme des inférieurs. Si les aventuriers réagissent violemment, Darok calme ses troupes. Il examine longuement la fausse lettre d'engagement que leur a confiée Nebia. Après un moment, il leur annonce qu'ils sont affectés à la compagnie de Rak-Dazz-Kaa.

Les jours suivants, les PJ découvrent la petite armée du strelik renégat. Elle se compose de mercenaires de tous types et de toutes races. Leur nouveau chef est absent pour deux jours, aussi les PJ peuvent-ils se familiariser avec les lieux et leurs occupants.

● **Les missions dans les Hautes Terres.** A son retour, Rak-Dazz-Kaa rencontre les PJ et leur confie leur première mission, explorer une vallée des Hautes Terres, y rester une semaine et observer les déplacements des streliks. D'autres opérations de ce genre suivront, toujours dans les Hautes Terres. Ces missions de chasse ou d'espionnage sont une combinaison d'actions violentes et de longues attentes. Les PJ devront faire face aux divers types de streliks. A vous de combiner les forces et les types de streliks selon les capacités des PJ.

● **Investigations.** En furetant dans le Cercle, les PJ peuvent apprendre quantité de renseignements. A vous de dévoiler les informations ci-dessous au bon moment dans l'aventure :

— La puissance de Magiel : Chaque habitant du Cercle a sa petite histoire décrivant les pouvoirs redoutables du sorcier.

— Les catacombes : Certains mercenaires savent que Magiel a exploré longuement les tunnels qui s'étendent sous le Cercle. Selon leurs dires, les tombeaux des princes elfes y seraient cachés. Nul ne sait où se trouve l'entrée qui y conduit.

— L'hostilité entre Vlana et Darok : La haine qui oppose les deux lieutenants de l'elfe est bien connue des mercenaires.

— La relation entre Vlana et Magiel : Tous dans le Cercle croient que Vlana est encore la maîtresse de Magiel.

— Les disparitions mystérieuses : Une dizaine de mercenaires ont disparu. Certains pensent que Magiel les a envoyés explorer les catacombes. D'autres croient que l'elfe les a immolés...

La rencontre avec Vlana

Une fois en possession de ces renseignements et après quelques missions dans les Hautes Terres, les PJ reçoivent une invitation de Vlana. Elle a remarqué leur petit jeu et veut les rallier à sa cause. Au cours de la soirée, Vlana teste les PJ, puis abat ses cartes. Elle leur annonce qu'elle sait qu'ils sont des espions, puis leur propose une alliance et demande leur aide pour explorer les catacombes. Elle a découvert une entrée inconnue de Magiel, et donc non protégée par le sorcier. Vlana espère découvrir une arme contre l'elfe dans les souterrains. Si les PJ acceptent son offre, ils se sont faits une alliée fiable. Vlana ne les trahira pas. La voleuse peut aussi leur révéler certaines ambitions de Magiel et sa haine pour les humains.

Dans les catacombes

L'entrée découverte par Vlana se trouve à une lieue du Cercle de Fer. C'est une faille qui donne sur un réseau de cavernes naturelles qui, à leur tour, débouchent dans les catacombes.

Ces tunnels sont la dernière demeure des empereurs d'Hylluriant, et un lieu de puissance magique. Toutefois, le temps y a fait des ravages. Certains endroits sont inondés, d'autres ont été consumés par le mal qui habite les dépouilles des derniers empereurs. Les fresques encore intactes dépeignent des visions d'horreur.

1 - Le puits aux crânes. Ce puits mène dans le Cercle de Fer. Ses parois sont creusées de milliers de niches, contenant chacune un crâne humain.

2 - L'allée impériale. Cette grande allée longe les tombes impériales. La galerie découverte par Vlana débouche à cet endroit.

3 - Les tombes des fidèles. Ces tombes contiennent les dépouilles des serviteurs et des courtisans des empereurs (une trentaine de corps par caveau). Des bijoux peuvent y être découverts (valeur : 1d8 x 100 PO par bijou).

4 - Les tombes impériales. Chacune de ces tombes abrite un sarcophage en or massif qui contient la dépouille d'un empereur. Des richesses inimaginables entourent le sarcophage. Ces tombes sont protégées par un puissant sortilège permanent et indestructible. Toute personne y entrant doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique à chaque round de présence. Le sort affecte même les personnes envoyant des esprits dans ces tombes ! Un avertissement en haut-elfique est gravé à l'entrée de chaque galerie : « La mort frappera l'impie qui trouble le repos des morts. » Par round de présence, un PJ peut s'em-

parer de richesses pour un montant de 1d4 x 10 000 PO.

5 - La salle des sacrifices. Cette salle est le lieu où les serviteurs des empereurs défunts étaient mis à mort.

6 - Le puits des âmes perdues. Un gouffre ténébreux, envahi de nuées sombres traversées de lueurs blafardes, s'ouvre sur le sol de cette salle. Une aura de mal intense en émane. C'est une porte menant vers les enfers, hantée pour l'éternité par les âmes des serviteurs sacrifiés. S'ils tendent l'oreille, les aventuriers entendent des murmures et des gémissements.

7 - Le labyrinthe. Il abrite les gardiens mis en place par Magiel : un ou deux vampires selon la force du groupe. Déterminez les PdV de ces morts-vivants selon la valeur de vos PJ.

8 - La salle du grand rituel. Cette salle abrite le sanctuaire où le rituel d'asservissement des streliks a été créé. De grandes statues démoniaques s'y dressent. Les restes des mercenaires disparus sont également là. Magiel les a sacrifiés pour réactiver le rituel. Les malheureux sont toujours vivants, prisonniers d'un magma sanglant. Il est impossible de les sauver. Les extraire de leur gangue les tuerait. Certains sont encore conscients et pourront raconter leur triste expérience. Ils « sentent » que le sortilège dont ils font partie est destiné à asservir les streliks, et savent qu'il est encore incomplet.

Coup de théâtre !

Le lendemain de l'exploration des catacombes, un mercenaire ami des PJ rentre précipitamment dans leurs appartements. Effaré et essoufflé, il vient juste de rentrer des Hautes Terres. Il y a surpris une rencontre entre Rak-Dazz-Kaa et des Flamboyants ! Le renégat portait un globe de cristal, à travers lequel Magiel parlait aux streliks. Le mercenaire a clairement entendu les paroles du magicien. Il désirait rencontrer la Mort qui Marche. Une rencontre fut fixée au même endroit, dans douze jours. L'initiative appartient maintenant aux PJ, mais faites en sorte qu'ils choisissent de s'y rendre discrètement. Vlana est prête à les accompagner.

La rencontre

Les PJ peuvent se faire envoyer en mission dans les Hautes Terres pour espionner la rencontre entre Magiel et la Mort qui Marche. Ils devront faire preuve de prudence aux abords de la clairière : des streliks y patrouillent. Quelques heures après la tombée de la nuit, ils entendent un sifflement sourd... Sous la clarté lunaire, les PJ découvrent la Mort qui Marche rampant vers eux. Quelques instants plus tard, Magiel et Rak-Dazz-Kaa apparaissent tous deux. Le sorcier entame alors un étrange dialogue avec la montagne de serpents. Celle-ci lui répond dans un concert de sifflements incompréhensibles pour les PJ. Cependant, les paroles de Magiel leur permettent de saisir le sens de la rencontre : l'elfe noue un pacte avec la Mort qui Marche pour détruire les armées de Baryass dans une embuscade. Après quoi Magiel et les streliks se partageront les Royaumes.

Il reste maintenant aux PJ à quitter les Hautes Terres et à retourner à Roche-Blanche. Leur départ ne suscite aucun soupçon dans le Cercle de Fer. Après tout, des mercenaires disparaissent couramment dans les Hautes Terres.

Le final

Selon les actions accomplies par les personnages, cette aventure peut se conclure de diverses façons :

- Si les PJ ne découvrent pas à temps la machination de Magiel, le piège tendu par l'elfe se referme sur les rois et leurs guerriers. Il vaudrait mieux que les aventuriers quittent les Royaumes...
- Si les PJ découvrent la machination de Magiel en assistant à sa rencontre avec la Mort qui Marche, le destin du magicien est scellé. Après avoir rapporté ces faits à Nebia, la prêtresse leur remet la récompense convenue et leur demande de quitter au plus tôt les Royaumes. Elle ne veut pas que Magiel capture ces « déserteurs » et découvre leur rôle d'espions. Quelques mois plus tard, dans une taverne, les PJ surprennent une conversation. Un grand magicien elfe, un certain Magiel, aurait été assassiné dans un lointain pays...
- Si les PJ se rallient à Magiel et trahissent Nebia, les Royaumes sont condamnés. Les armées réunies des rois disparaissent dans l'embuscade tendue par le sorcier. Quant aux PJ, leur sort n'est guère enviable. Magiel ne partage pas le pouvoir et ne compte pas laisser en vie ceux qui l'ont aidé à bâtir son empire. Au mieux, il congédie les PJ en leur remettant quelques babioles ; au pire, il tente de les supprimer. Dans ce cas, prévoyez-leur une porte de sortie. Les personnages auront découvert que pouvoir et gratitude ne vont pas de pair !

Fred Lobkowitz
Illustration : Bernard Bittler
plan : Cyrille Daujean

Magiel Ar Pharaoz



Les PNJ

Pour AD&D2

▶ *Les streliks*

Type	Sauvage	Prédateur	Tueur	Porte-Crâne	Flamboyant
Intelligence	3	16	7	13	18
CA	7	0	3	1	4
DV	1+1	8	2+2	5	4
Taille	Petite	Grande	Moyenne	Grande	Grande
PdV moyens	5	33	12	22	17
TAC0	19	13	19	15	17
Attaque/Round	1	4	2	3	1
Dégâts	1d6	1d10/1d8/1d6/1d6	1d8/1d6	1d10/1d8/1d6	1d8
Régénération	N	3PdV/round	N	1PdV/round	2PdV/round

▶ Guerrier barbare
Guerrier niv. 1, AL : LN, PdV : 10, CA : 4, TAC0 : 20. *Armes* : Variable avec une spécialisation.
FOR 14 INT 12 SAG 11 DEX 15 CON 15 CHA 10

▶ Champion barbare
Guerrier niv. 6, AL : LN, PdV : 54, CA : 3, TAC0 : 13. *Armes* : Variable avec une spécialisation.
FOR 18/43 INT 13 SAG 12 DEX 15 CON 17 CHA 12

▶ Vlana
Voleuse niv. 10, AL : NN, PdV : 34, CA : 0, TAC0 : 15. *Objets magiques* : Bracelet de protection (CA 2), dague +1, bottes d'elfe.
FOR 12 INT 14 SAG 10 DEX 16 CON 14 CHA 17

▶ Les gnomes de Vlana
Voleur niv. 3, AL : NN, PdV : 12, CA : 7, TAC0 : 19
FOR 13 INT 14 SAG 9 DEX 15 CON 15 CHA 12

▶ Darok
Guerrier niv. 9, AL : NM, PdV : 86, CA : 2, TAC0 : 8. *Objets magiques* : Cotte de mailles +2, épée à deux mains +3 (spécialisation).
FOR 17 INT 12 SAG 11 DEX 13 CON 18 CHA 13

▶ Gardes de Darok
Guerrier niv. 1, AL : NM, PdV : 8, CA : 4, TAC0 : 20. *Armes* : Épée longue (spécialisation), arbalète lourde.
FOR 14 INT 9 SAG 8 DEX 13 CON 15 CHA 8

Adaptations pour SIMULACRES

le jeu de rôle élémentaire

Lorsque l'on joue au jeu de rôle, on ne possède pas tous les jeux édités. Plutôt que de laisser dormir les scénarios de cet encart, nous vous suggérons de les adapter. Évidemment, il n'est pas question en une page de changer l'intrigue d'un scénario futuriste en une aventure médiévale. Nous vous fournissons quelques pistes, et vous signalons les passages difficiles à modifier dans ces scénarios. Les adaptations sont données pour *Simulacres*, le jeu de rôle publié par *Casus Belli*, mais vous pouvez essayer avec un autre système.

SCÉNARIO MAGNA VERITAS
La cuisine (démoniaque) sans peine

Dans *Magna Veritas* (ou *In Nomine Satanis*) les joueurs prennent le rôle d'anges (ou de démons) venus sur terre pour propager de façon discrète la bonne (ou la mauvaise) parole et surtout empêcher les guignols de l'autre camp de prendre la prédominance. L'ange (ou le démon) s'incarne dans un être humain, le contrôle et lui donne des pouvoirs surhumains. L'adaptation de ce jeu à *Simulacres* est peu intéressante : il faudrait faire la traduction de tous les pouvoirs.
Autant alors jouer au jeu original. Mais on peut parfois reprendre la trame du scénario.
Dans ce cas précis, transformez les personnages en agents spéciaux (spécialisés dans les tueurs en série et le paranormal par exemple).
L'invocation reste la même, et elle appelle bien un démon. Quant au Ronald envoyé par Haagenti, ce sera un journaliste particulièrement énervant d'un journal à scandales, à la recherche de la moindre nouvelle fantastique ou du moindre potin croustillant.
Il conserve la même couverture crétine.

SCÉNARIO SHADOWRUN
Une jeunesse américaine

Le monde de *Shadowrun* se situe dans un futur étrange. À un contexte cyberpunk classique (corporations, matrice informatique) se superposent l'apparition de races mythiques (elfes, nains, trolls) et le retour de la magie.
Un scénario *Shadowrun* typique n'est vraiment adaptable que s'il ne fait pas trop référence à la magie et aux anciennes races.

On peut adapter ce scénario à *Cyber Age*.
Vlakovitch/Considine est un terroriste ultra-raciste pronant l'élimination des « impurs » (en désordre : blacks, beurs, feujs…). Le quartier des métahumains est une ZUHR. Rodney Moore a subi l'attaque d'un virus mesquin qui a attaqué la plupart de ses pigments corporels.
Il a donc une peau maladivement blanche, des cheveux de même, les yeux très délavés (presque transparents, il est quasi aveugle).
Les gamins du quartier l'ont surnommé « Polystyrène ».
Si on fait intervenir MediASsisT, la société servira d'intermédiaire entre les personnages et la KodoCorp (elle enquêtera sur la KodoCorp et fera part de ses recherches aux personnages de grade alpha). Si les personnages n'interviennent pas eux-mêmes, MediASsisT revendra les renseignements sur Considine à la KodoCorp, puis fera tomber Aksumite quelques mois plus tard. Si les personnages prennent des initiatives, MediASsisT les laissera faire.

● **Difficultés des systèmes de sécurité**
Rencontrer Lizard : Système normal (6).
Ordinateur du Barracuda : Piratage difficulté 0.
La clinique Astoria : Système protégé (10).
Ordinateur de Schwazenbergenegger : Piratage difficulté -3.

SCÉNARIO AD&D2
Les ombres d'Hylluriant

Advanced Dungeons & Dragons est l'archétype du jeu médiéval-fantastique. Points particuliers : les magiciens et les prêtres emmagasinent des sorts à l'avance dans leur esprit, la puissance des aventuriers se mesure en niveaux, la morale de chaque personnage est fixée (voir *CB* n° 92).

Lieux et protagonistes

● **Le Cercle de Fer**
Tout sort magique y a une résistance standard augmentée de 4 (même les sorts a priori sans résistance magique).
● **Chevaux cornus**
Test de combat : 7. **Test de perception** : 7. **Points de vie** : 6. **Points de souffle :** 7. **Points d'Énergie :** 1. **Puissance :** 1. **Résistance magique :** 8. **Armure** : 0/0/1. **Dégâts** : [C]PV et [F]PS (ruade). **Déplacement :** 3 (1) [E]. **Test de course :** 11. **Test de saut :** 8.
● **Araignées-griffes**
Test de combat : 8. **Test de perception** : 7. **Points de vie** : 3. **Points de souffle :** 3. **Armure** : 0/0/0. **Dégâts** : [B]PV + poison (virulence 3, dégâts de [B]PV). **Déplacement :** 1 (1) [C]. **Test de course :** 9.

● **Streliks Sauvages/Tueurs/Porte-crânes/Prédateurs/Flamboyants**
Test de combat (talents de combat - intégrés au test) : 6(0)/8(0)/10(+1)/12(+2)/8(0). **Test de perception** : 8/7/9/9/10. **Points de vie** : 3/4/5/10/5. **Points de souffle :** 3/4/5/8/4. **Armure** : tous 1/0/0 sauf Prédateurs 2/0/1. **Résistance magique :** 4/5/6/8/10. **Dégâts** : [B]PV (griffes)/Tueurs [D]PV (griffes)/Porte-crânes [E]PV (griffes et crocs)/Prédateurs [G]PV + [B]PS (griffes et crocs)/Flamboyants [D]PV (griffes). **Régénération** (en 12 heures) : 0/0/2/3/1.
● **Vlana**
PMJ : Fort. **Métier :** Voleuse. **Test de combat normal :** 10. **Talents :** Épée longue +1, Dague +1 (enchantée), Discrétion +2.
● **Darok**
PMJ : Fort. **Métier :** Guerrier. **Talents :** Épée à deux mains +2, Art de la guerre +1.

SCÉNARIO JRTM
Une mission de routine

Le *Jeu de Rôle des Terres du Milieu* a pour cadre le monde décrit par Tolkien dans *Le seigneur des Anneaux* (mais plus de dix siècles avant l'action du roman). Dans ce monde peuplé d'elfes, de nains, de hobbits et d'humains, il n'y a aucun problème à utiliser *Simulacres*. Seule restriction : limitez les sorts de magie au niveau 1 (à la limite 2) pour les personnages-joueurs, et rendez l'apprentissage de sorts et des Énergies magiques plus chers (doublez les PA nécessaires). La détection de la magie ne donne aucun renseignement autre que sa puissance (il faut un sort de Divination de niveau 2 pour en découvrir plus).

Les protagonistes

● **Balkhmog**
Test de combat : 11 (il a +2 à l'épée). **Test de perception** : 10. **Points de vie** : 6. **Points de souffle :** 5. **Points d'Énergie :** 1. **Puissance :** 1. **Dégâts** : [G+1]PV et [C+1]PS avec l'épée au rubis.
● **Ses deux lieutenants (et les uruk-haï)**
Test de combat : 10 (ils ont +1 à l'épée). **Test de perception** : 9. **Points de vie** : 5. **Points de souffle** : 5. **Dégâts** : épée normale.
● **Les autres orques** sont standard (voir les règles de *Simulacres* ou de *SangDragon*).
● **Haupenroll le Mage**
PMJ : Moyen. **Métier :** Vagabond/Magicien. **Sort :** Brouiller un sens (Charme).

La flèche magique

L'archer obtient un talent automatique de +2 à l'arc en la décochant. Elle se brise définitivement si elle touche sa cible. On en trouve une dans la première grotte, et trois dans le trésor des trolls.

Pierre Rosenthal

Conseil

Pour l'adaptation des scénarios AD&D et JRTM, consultez également l'article « Comment adapter les scénarios médiévaux-fantastiques » dans Casus Belli n° 92. Les références aux sorts viennent de notre hors-série n° 11 : SangDragon. Les autres adaptations (Star Wars, L'appel de Cthulhu), et quelques compléments se trouvent sur notre site internet, à l'adresse http://www.excelsior.fr/cb/Sim/00Sim.html.



Accessoire

« L'appel de Cthulhu » est un jeu d'enquête. C'est-à-dire des indices à trouver, des renseignements à obtenir, des témoignages à recueillir. Voici un petit pense-bête à l'usage de l'investigateur (qui aurait bien pu s'intituler « Guide de survie ») pour ne négliger aucune piste. Voir également à ce sujet « Enquêtes et prétextes » p. 76 de ce numéro.

Le mémento de l'Investigateur 1920

Où aller ?

Quelles que soient les circonstances, cela vaut toujours le coup d'aller se renseigner dans les lieux suivants :

Toujours

- ◯ Là où s'est produit l'événement. Prenez le temps de fouiller l'endroit à fond.
- ◯ Au domicile des voisins.

Dans un village

- ◯ Le ou les pubs locaux, pour prendre la température de la ville.
- ◯ Le poste de police, si le shérif semble ouvert d'esprit ou si votre couverture est en béton.
- ◯ La mairie ou l'église, pour consulter l'état civil. Tant que vous y êtes, n'oubliez pas de bavarder avec le secrétaire de mairie ou le curé. Si vous êtes à la mairie, faites aussi un saut au cadastre.
- ◯ Le cimetière, pour s'assurer que tous les membres de la famille du suspect ou de la victime reposent bien en paix.
- ◯ Éventuellement, le guérisseur/rebouteux du coin.

Dans une ville un peu plus importante

Comme ci-dessus, plus :

- ◯ La presse locale. Aux États-Unis, toute agglomération de plus de 5 000 habitants a probablement son journal.
- ◯ La bibliothèque.
- ◯ L'hôpital ou le dispensaire. Si le personnel médical voit passer des blessés ou des malades avec des symptômes bizarres, il vous le dira peut-être.

Dans les grandes villes

- ◯ Le ou les musées, sans oublier de discuter avec le conservateur.
- ◯ L'association des amateurs d'histoire locale.
- ◯ En cas de besoin, ne pas oublier toutes les ressources d'une grande ville : experts, chercheurs avec des laboratoires équipés, etc.

Dans les régions sauvages

- ◯ Le chef/chaman/sorcier du coin.
- ◯ Les autorités coloniales, si elles sont présentes.
- ◯ Le club local des chasseurs de grands fauves, s'il y en a un. Bon endroit pour trouver un guide, et pour entendre des histoires bizarres sur l'arrière-pays.
- ◯ Les missionnaires. Idem.

Quoi emporter ?

Matériel indispensable

- ◯ Une ou plusieurs automobiles rapides.
- ◯ Un point de chute (chambre d'hôtel ou domicile) équipé du téléphone.

Avoir toujours sur soi

- ◯ Carte de visite ou carte professionnelle (carte de presse, par exemple).
- ◯ Carnet et crayons.
- ◯ Un peu de monnaie pour les pots-de-vin.
- ◯ Une montre.
- ◯ Des gants.
- ◯ De nuit : une source d'éclairage, électrique de préférence.

Garder sous la main

- ◯ Trousse de premiers soins.
- ◯ Sac à dos.
- ◯ Matériel de camping.
- ◯ Cuissardes
- ◯ Imperméables.
- ◯ Pelle, pioche et trousse à outils.
- ◯ Une paire de jumelles.
- ◯ Appareil photo et matériel de développement.
- ◯ Corde et grappins.

Armement

- ◯ Un permis de port d'armes en règle.
- ◯ La plupart du temps, les armes de poing suffisent.
- ◯ Un fusil de chasse peut être utile. Si vous êtes dans une grande ville ou aux colonies, et que vous vous attendez à de gros ennuis, procurez-vous un fusil à éléphants.
- ◯ La dynamite est à réserver aux cas désespérés, et à acheter sur place.
- ◯ Les armes lourdes créent généralement plus de problèmes (avec les autorités) qu'elles n'en résolvent.

Autre chose ?

- ◯ ....

Liste Morad

- ☐ Gâtos
- ☐ Coussins.
- ☐ Pschitt orange.
- ☐ Biscuits.
- ☐ Divan.

MORAD



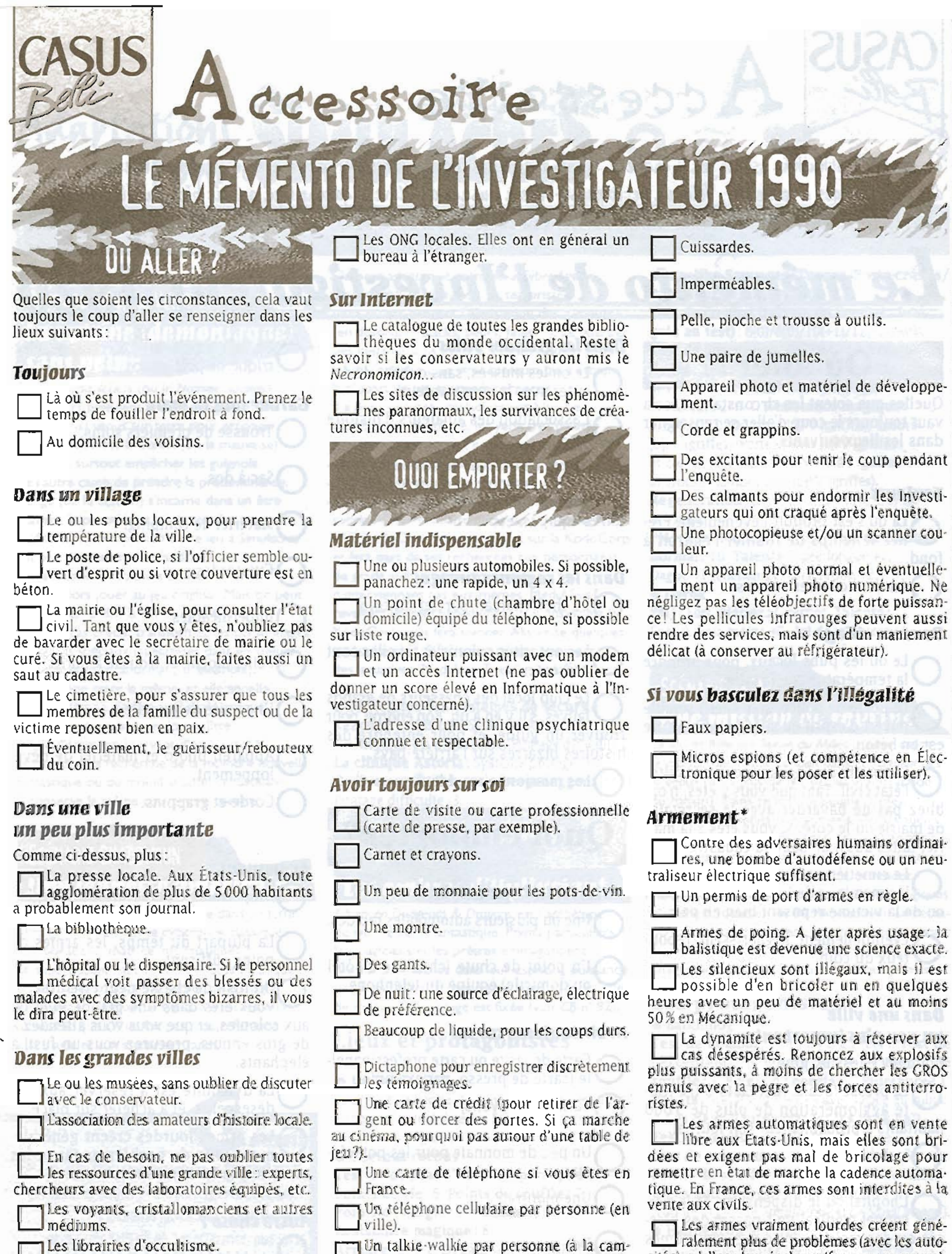
Liste Bernard

- ☐ Tank.
- ☐ Lance-flammes.
- ☐ Grenades.
- ☐ Fusil de chasse cal. 2 (4d6 + 10).
- ☐ Tout le reste en Apparence.



Liste Benjamin

- ☐ Dés qui ne font que des empalements.
- ☐ Demander à P. le point de règle qui empêche de jouer un ancien commando avec 250 % en arme lourde (pour Bernard).
- ☐ Plein de compétences à 89 %, pour le bonus en SAN quand elles passent à 90.



CASUS Belli

Accessoire

LE MÉMENTO DE L'INVESTIGATEUR 1990

OÙ ALLER ?

Quelles que soient les circonstances, cela vaut toujours le coup d'aller se renseigner dans les lieux suivants :

Toujours

- ☐ Là où s'est produit l'événement. Prenez le temps de fouiller l'endroit à fond.
- ☐ Au domicile des voisins.

Dans un village

- ☐ Le ou les pubs locaux, pour prendre la température de la ville.
- ☐ Le poste de police, si l'officier semble ouvert d'esprit ou si votre couverture est en béton.
- ☐ La mairie ou l'église, pour consulter l'état civil. Tant que vous y êtes, n'oubliez pas de bavarder avec le secrétaire de mairie ou le curé. Si vous êtes à la mairie, faites aussi un saut au cadastre.
- ☐ Le cimetière, pour s'assurer que tous les membres de la famille du suspect ou de la victime reposent bien en paix.
- ☐ Éventuellement, le guérisseur/rebouteux du coin.

Dans une ville un peu plus importante

Comme ci-dessus, plus :

- ☐ La presse locale. Aux États-Unis, toute agglomération de plus de 5 000 habitants a probablement son journal.
- ☐ La bibliothèque.
- ☐ L'hôpital ou le dispensaire. Si le personnel médical voit passer des blessés ou des malades avec des symptômes bizarres, il vous le dira peut-être.

Dans les grandes villes

- ☐ Le ou les musées, sans oublier de discuter avec le conservateur.
- ☐ L'association des amateurs d'histoire locale.
- ☐ En cas de besoin, ne pas oublier toutes les ressources d'une grande ville : experts, chercheurs avec des laboratoires équipés, etc.
- ☐ Les voyants, cristallomanciens et autres médiums.
- ☐ Les librairies d'occultisme.
- ☐ Dans les quartiers durs, les clochards et les gangs de jeunes. Attention à revenir entier !

Dans les régions sauvages

- ☐ Le chef/chaman/sorcier du coin.
- ☐ Les autorités locales
- ☐ Les ONG locales. Elles ont en général un bureau à l'étranger.

Sur Internet

- ☐ Le catalogue de toutes les grandes bibliothèques du monde occidental. Reste à savoir si les conservateurs y auront mis le *Necronomicon*...
- ☐ Les sites de discussion sur les phénomènes paranormaux, les survivances de créatures inconnues, etc.

QUOI EMPORTER ?

Matériel indispensable

- ☐ Une ou plusieurs automobiles. Si possible, panachez : une rapide, un 4 x 4.
- ☐ Un point de chute (chambre d'hôtel ou domicile) équipé du téléphone, si possible sur liste rouge.
- ☐ Un ordinateur puissant avec un modem et un accès Internet (ne pas oublier de donner un score élevé en Informatique à l'Investigateur concerné).
- ☐ L'adresse d'une clinique psychiatrique connue et respectable.

Avoir toujours sur soi

- ☐ Carte de visite ou carte professionnelle (carte de presse, par exemple).
- ☐ Carnet et crayons.
- ☐ Un peu de monnaie pour les pots-de-vin.
- ☐ Une montre.
- ☐ Des gants.
- ☐ De nuit : une source d'éclairage, électrique de préférence.
- ☐ Beaucoup de liquide, pour les coups durs.
- ☐ Dictaphone pour enregistrer discrètement les témoignages.
- ☐ Une carte de crédit (pour retirer de l'argent ou forcer des portes. Si ça marche au cinéma, pourquoi pas autour d'une table de jeu ?).
- ☐ Une carte de téléphone si vous êtes en France.
- ☐ Un téléphone cellulaire par personne (en ville).
- ☐ Un talkie-walkie par personne (à la campagne, ou hors du champ du téléphone).

Garder sous la main

- ☐ Trousse de premiers soins.
- ☐ Sac à dos.
- ☐ Matériel de camping.
- ☐ Cuissardes.
- ☐ Imperméables.
- ☐ Pelle, pioche et trousse à outils.
- ☐ Une paire de jumelles.
- ☐ Appareil photo et matériel de développement.
- ☐ Corde et grappins.
- ☐ Des excitants pour tenir le coup pendant l'enquête.
- ☐ Des calmants pour endormir les investigateurs qui ont craqué après l'enquête.
- ☐ Une photocopieuse et/ou un scanner couleur.
- ☐ Un appareil photo normal et éventuellement un appareil photo numérique. Ne négligez pas les téléobjectifs de forte puissance ! Les pellicules infrarouges peuvent aussi rendre des services, mais sont d'un maniement délicat (à conserver au réfrigérateur).

Si vous basculez dans l'illégalité

- ☐ Faux papiers.
- ☐ Micros espions (et compétence en Électronique pour les poser et les utiliser).

Armement*

- ☐ Contre des adversaires humains ordinaires, une bombe d'autodéfense ou un neutraliseur électrique suffisent.
- ☐ Un permis de port d'armes en règle.
- ☐ Armes de poing. À jeter après usage : la balistique est devenue une science exacte.
- ☐ Les silencieux sont illégaux, mais il est possible d'en bricoler un en quelques heures avec un peu de matériel et au moins 50 % en Mécanique.
- ☐ La dynamite est toujours à réserver aux cas désespérés. Renoncez aux explosifs plus puissants, à moins de chercher les GROS ennuis avec la pègre et les forces antiterroristes.
- ☐ Les armes automatiques sont en vente libre aux États-Unis, mais elles sont bridées et exigent pas mal de bricolage pour remettre en état de marche la cadence automatique. En France, ces armes sont interdites à la vente aux civils.
- ☐ Les armes vraiment lourdes créent généralement plus de problèmes (avec les autorités) qu'elles n'en résolvent (face aux monstres).

Autre chose ?

- ☐ ....
- ☐ ....

*Consulter Cthulhu 90 pour plus de détails.



L'Encyclopédie transuniverselle de Gwô & Millord présente

Le catalogue de l'ogre moderne

Si votre meneur de jeu a son permis de tuer,
Si, devant vos objets magiques, il dit « jamais plus jamais »,
Si vous voulez vous équiper sans (moon)raker un max,
Si vous aimez les gadgets, faux nez et espions qui mimaient,
Si vous voulez découvrir les Mister Q du mois en essayant
les bottes CAZO de Thomas Cazeaux,
l'étonnant sac de fuite de Umberto Titon-Laneuville,
et les flèches très particulières de Benjamin Testanière,
Bref, si vos personnages comptent vivre et laisser mourir,
Alors, joueurs, cette rubrique est rien que pour vos yeux !

Ex-URSS, sommet du barrage d'Irkousk.
« Par les schlougas des glaces, on gèle ici... Maître, vous me recevez bien de là-bas, à Miami ?
— Allô ? Parle plus fort, mon bon Gwô. Les cris de toutes ces femmes dans la piscine brouillent la réception... Je te rappelle que tu dois retrouver l'agent 007, dont nous sommes sans nouvelles depuis qu'il ne répond plus à son bip. Et puis c'est une excellente occasion de tester tous ces gadgets. Ton communicateur fonctionne ?
— À merveille. J'ai fait comme vous aviez dit : j'ai attaché une corde en haut du barrage, et fixé l'autre bout à mon pied. Bon allez, je saute. Hoplaaaaaaa...
— Une corde ? quelle corde ? Tu veux dire un élastique...
— AAaaaaheinunnnnelasti ?... dzzzioonng-BRAAOUMM !!! »

Où l'on emploie des ruses de « Qioux »

Il est inutile d'être bardé d'objets magiques lorsqu'on est rusé et bien équipé. « Ne passons pas à côté des choses simples », disaient les ogres Knack & Herta, après avoir abandonné la saucisse de troll pour se lancer dans la vente d'équipement par correspondance. Voici donc un extrait de leur catalogue destiné aux aventuriers, voleurs et espions de tout poil...

— Commençons par les bases : achetez des rations compactées (deux fois moins volumineuses) et profitez de la place gagnée pour utiliser des récipients en métal préservant vos potions et parchemins (AD&D : bonus aux JdS).

— Soyez discret, mettez des surchaussures silencieuses en laine sur vos bottes pour étouffer vos pas (AD&D : bouger en silence +10 %. Warhammer : +20 % au test de Discrétion). Pour camper, utilisez une couverture de camouflage, avec un côté feuillage et un noir (pour la nuit).

— Trompez l'ennemi, faites-vous passer pour un puissant magicien en répandant des fioles de poudres colorées tout en psalmodiant d'inquiétantes litanies. Cachez-vous sous un déguisement intégral (nez de troll, oreilles d'elfe, barbe de nain, pieds de hobbit...), et effrayez l'adversaire grâce à notre trousse de laideur (dentier de vampire, maquillage mort-vivant...).

— Au rayon des faussaires, prenez une fiole d'encre sympathique pour falsifier les documents, ou des fausses runes à coller sur les portes et parchemins, ça fait toujours réfléchir ! Enfin, fausse monnaie et gemmes factices permettront de conclure de fructueux marchés.

— Cultivez votre jardin, et mettez des feuilles de pavot dans les boulettes du chien (AD&D : sort Sommeil. WH : comme du lotus noir), des champignons hallucinogènes dans la soupe des gobelins (AD&D : sort Confusion. WH : comme un sort de Débilité, avec en prime des visions en technicolor), du poil à gratter sur les magiciens (AD&D : -1 en TAC0 et JdS pendant 1 round. WH : -20 % à tous les tests de combat), du chou-de-Brûzeel pourri au milieu du fortin (AD&D : sort Nuage puant). Faites de l'élevage : un panier à serpents, quelques insectes ou arachnides venimeux (araignées, guêpes), ou des pigeons voyageurs sont toujours de précieux alliés.

— Anticipez ! Du monocle grossissant pour examiner les détails, au rétromiroir monté sur tige coudée, en passant par l'outre d'air pour aller sous l'eau (autonomie 5 mn), les cailloux phosphorescents pour se repérer dans les labyrinthes, ou la perche télescopique (50 cm/3 m), vous éviterez bien des désagréments.

— Et si tout est perdu, repliez-vous ! Un peu de savon noir transforme n'importe quelle surface en patinoire : l'huile donne le même effet, et peut s'enflammer. Sans compter les billes de verre pour faire chuter l'adversaire (AD&D : DEX - 4 pour ne pas tomber. WH : jet de Dex à chaque round de combat. Si raté, déséquilibré, comp. combat divisées par 2). A moins que vous ne préfériez partir avec éclat... sous un petit feu d'artifices ! (AD&D : sort Pyrotechnique. WH : Comme une Boule de feu, dommages 1d6).

Monte carlo, casino royal.
« Maître ? Cette fois j'en suis sûr, il est dans ce casi...
— Hep, toi, t'as une invitation ?
— Yyes... heuu... my name is Gwond, James Gwond...
— Ha ouais ? Celui qu'a dérouillé mon boss, séduit sa femme et piqué la chnouff ? Ben c'est pas ton jour, vieux... »

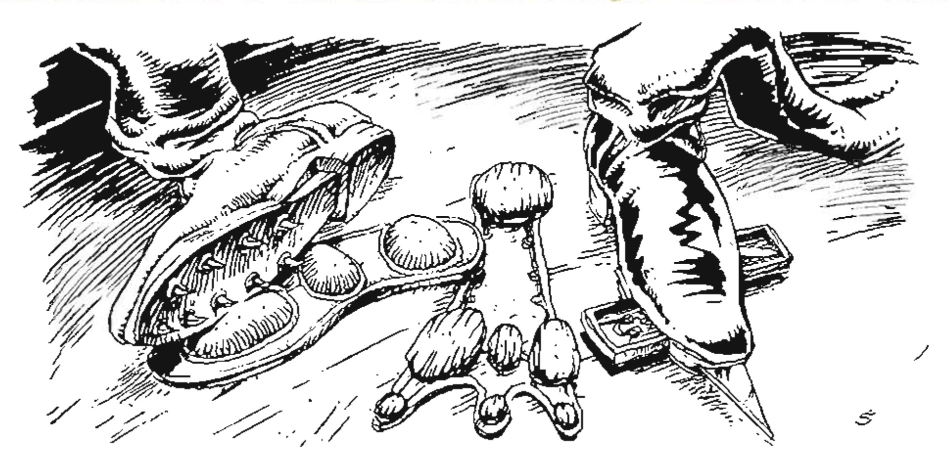
Où tronçonner n'est pas jouer

Les objets du catalogue vous ont permis de taquiner l'adversaire, de le tromper, voire de l'intriguer. C'est bien. Voyons maintenant comment lui péter toutes les dents.

- **Des flèches qui font se tenir à carreau.** Orques et gobelins ricanent doucement devant vos projectiles ordinaires ? Tirez l'une de ces flèches ou carreaux spéciaux, et vos traits d'humour les feront rire jaune... Ainsi, les flèches pénétrantes, grâce à leur puissante tête en aiguille d'acier, peuvent perforer les meilleures armures (AD&D : toucher +2, dégât -1. WH : ignore 2 points d'armure, F0). Les

flèches coupe-jarrets ont une pointe large en forme de demi-cercle qui sectionnent les tendons d'une monture (AD&D : toucher -8 pour viser et sectionner. WH : toucher à -40 %, monture immobilisée). Les flèches à pointe brisée se cassent en laissant la pointe dans la plaie, empêchant toute cicatrisation (AD&D, WH : -1d4PV/heure jusqu'aux soins). La flèche-harpon, munie d'un filin, permet de pêcher et de ramener les prises. La flèche-grappin a une tête dotée de crochets multiples et se prolonge par une corde légère d'une quinzaine de mètres; un gadget idéal pour les monte-en-l'air (AD&D : toucher -4 pour fixer le grappin. WH : -25 % au CT). Les flèches à pointe d'argent ou les flèches sacrées imprégnées d'eau bénite sont toujours très utiles contre des loups-garous ou des morts-vivants. Les flèches sifflantes produisent des sons tellement étranges lors de leur passage dans l'air que l'adversaire est effrayé (AD&D : la cible fait un JdS contre Paralysie ou subit -2 à sa CA contre ce tir. WH : si le test de SF est raté, la cible a -25 % à sa prochaine action). Les flèches enflammées par un chiffon imbibé d'huile infligent plus de dommages (AD&D, WH : +1d4), et allument des incendies. Les lourdes flèches barbelées entraînent des blessures atroces (AD&D et WH : portées divisées par 3, dégâts +2). Les flèches de maître fabriquées sur mesure ont une précision extraordinaire (AD&D : toucher +1, dégâts +1. WH +10 % au CT, +1 aux dommages). Enfin, la pointe des fléchettes-surprises est remplacée par une petite bille de verre qui explose au contact de la cible en libérant son contenu : gaz empoisonné, poudre du Riant Urticaire...

- **L'épée-tronçonneuse**. Les Barbares déchaînés en herbe vont être ravis par cette invention des armuriers nains Glabre & Déquerre : une volumineuse épée à bordure dentelée mue par un système de rouages et ressorts ! Les dégâts sont considérables (AD&D : 2d10. WH : +3 aux dégâts), mais la précision relative (AD&D : toucher -2, enrayée 1d6 rd sur 1 naturel. WH -20 % au CC, en panne pour 1d6 rounds si le jet de CC est supérieur à 80).
- **Le Mage-gnome 44**. C'est au bout du quarante-quatrième essai que le Collège des mages gnomes parvint enfin à mettre au point cet étonnant engin. Croisement entre une arbalète et un pistolet à poudre, le Mag'44 est une arme de poing propulsant un carreau ordinaire à très grande vitesse (AD&D : 1 att/rd, dégâts 1d6+3. WH : FE 2). Sa technique reste malheureusement imparfaite (AD&D et WH : 5 % d'exploser à chaque utilisation, -2d6 au porteur).
- **Le Touche-pas-à-mon-pom'**. Grâce à cet ingénieux mécanisme, quiconque tente de dérober votre arme est piqué par un dard empoisonné dissimulé dans le pommeau. Un discret bouton de sûreté empêche le dard de jaillir. Le mécanisme peut être monté sur le pommeau de n'importe quelle épée, dague, ou sur le manche d'une hache.
- **La flambée à l'arme aniakh**. Les indigènes du peuple Aniakh produisent une poix spéciale qui, une fois badigeonnée sur leurs armes, peut être enflammée très rapidement. Toute épée, hache, dague, est ainsi transformée pour quelques minutes en véritable lame de feu (AD&D : dégâts +1d4, durée 1d6 rds. WH : +2 aux dommages, durée 1d6 rds.).



Miami, Floride.
« Allô, Maître ? V'ai affronté les tueurs fous, les marais, les valligators, mais v'ai réuffi. Ve fuis au bord d'une piscine et... f'est curieux, ve vous entends très bien...
— C'est normal, tu es revenu au point de départ, je suis à côté de toi. Que dit ton indicateur ? Tiens, James serait cet homme au pistolet, allongé sur la plage là-bas ? Va voir ce qu'il fait, veux-tu... »

Où l'homme au pistolet dort

Vous en voulez encore ? Voici, en exclusivité pour G&M, nos plus incroyables spécialités.

- **Le poing de Pandore**. L'épée vous ennuie, le marteau vous casse les pieds, la lame de rasoir vous barbe ? Essayez donc un poing de Pandore... Cette nouvelle catégorie d'arme se présente sous la forme d'un brassard de métal couvrant l'avant-bras. Sur sa face supérieure court un tube épais comme un goulot de bouteille. L'arrière du tube contient un puissant ressort, tandis que l'avant accueille un projectile au choix : dard, carreau, insecte venimeux, capsules en verre... Au repos, le poing de Pandore est facilement dissimulable sous un vêtement. En combat, il faut pointer le bras pour viser et actionner le ressort avec l'autre main : le tube s'ouvre brutalement et la cible est foudroyée par un projectile inattendu ! (AD&D : 1 att/rd, portée 3/6/9 m, 1 rd pour recharger. WH : idem AD&D, sauf dommages FE 1, dégâts : idem arbalète légère). Malgré son prix élevé, le poing de Pandore est une arme répandue. Les Assassins tsīns projettent des capsules de verre contenant du lotus noir aux vapeurs mortelles. Les Nomades bleus se transmettent de père en fils leurs formidables poings de cuivre ciselés, comportant chacun trois tubes de lancement. Dans la Cité d'Airain, les maîtres insectiers règlent les meurtres comme les duels : à coups de scorpions, de mantes venimeuses et de guêpes noires ! Et on raconte que certains voleurs de Samarande projettent aussi des carreaux-grappins, afin de se balancer d'un toit à l'autre tels des hommes-araignées !
- **Les bottes à système CASO** (Combiné d'Accessoires et Semelles Originales). Développées et approuvées par de grandes marques d'aventure (Tomb of Horrors, La Campagne impériale), ces chausses en cuir de wyvern doublé allient solidité et légèreté. Montées à la main, elles existent en de nombreux coloris pour marier l'efficacité au bon goût. Chaque paire est équipée du système CASO :
— Directement sous la voûte plantaire, une épaisseur de bois dissimule trois mini tiroirs permettant de ranger une lime, un passe-partout, un compartiment « sent-bon » avec pétales de rose, etc. Le tiroir frontal peut être remplacé par une lame rétractile (AD&D : 1d4PV. WH : Bottes CASO : dommages 1d4).
— En dessous se trouve notre fameux support pour semelles interchangeables. Citons les classiques semelles cloutées, indispensables sur sol glissant, et redoutables sur les postérieurs hostiles (AD&D : 1d4+1PV. WH : dommages 1d4). Les pratiques semelles anti-bruit : ne réveillez plus le monstre qui dort, égorgez-le en silence (AD&D : Bouger en silence +15 %. WH : +10 % au test de Discrétion). Les inimitables semelles adhésives, pour les as de la voltige (AD&D : Grimper +10 %. WH : donne l'équivalent de la compétence Escalade). Les semelles de sept lieues, équipées de puissants ressorts pour sauter au-dessus des problèmes (AD&D : saut normal doublé sur un jet de DEX-4. WH : si test de Dex réussi, distance de saut doublée). Et enfin les semelles monstrueuses, qui laissent des empreintes de créatures diverses.
Vous n'êtes pas encore convaincu ? Sachez que nos bottes peuvent être personnalisées grâce à notre liste de gemmes fantaisie ou parfums exotiques. La gravure de vos initiales est gratuite... alors n'hésitez plus : la bonne occase, c'est CASO !
- **Le sac de fuite**. Il était une fois un habile hobbit nommé Skās. Élu légat de sa communauté, il était las de ses responsabilités. Aussi décida-t-il de mener une double vie : administrateur le jour, il devenait chaque nuit le Faucon, un voleur audacieux. Le Faucon était réputé insaisissable, et pour cause : ne pouvant compter sur ses courtes jambes, le hobbit avait conçu un ingénieux système pour ▷



semer ses poursuivants : le sac de fuite. L'objet se présente comme un petit sac à dos doté de nombreuses poches que l'on peut ouvrir en tirant sur des cordelettes. Chacune des poches contient des surprises pour les poursuivants : une flasque d'huile glissante, une bouteille pleine de frelons de Mûrgh, un nuage de poil à gratter, des grenouilles sauteuses des marais de Xzii, une centaine de billes en verre, du baume collant à prise rapide, un petit modèle de parachute (utile pour sauter d'un toit), etc. Son sac de fuite rendit le Faucon très célèbre, au point que l'invention de Skâs le Légat soit copiée par de nombreux cambrioleurs et autres tire-laine. Moralité, les voleurs actuels lui rendent encore hommage ; et lorsqu'ils utilisent leur sac de fuite pour fausser compagnie à des poursuivants, c'est toujours en criant le désormais célèbre : « Salut Légat Faucon Skâs ! »

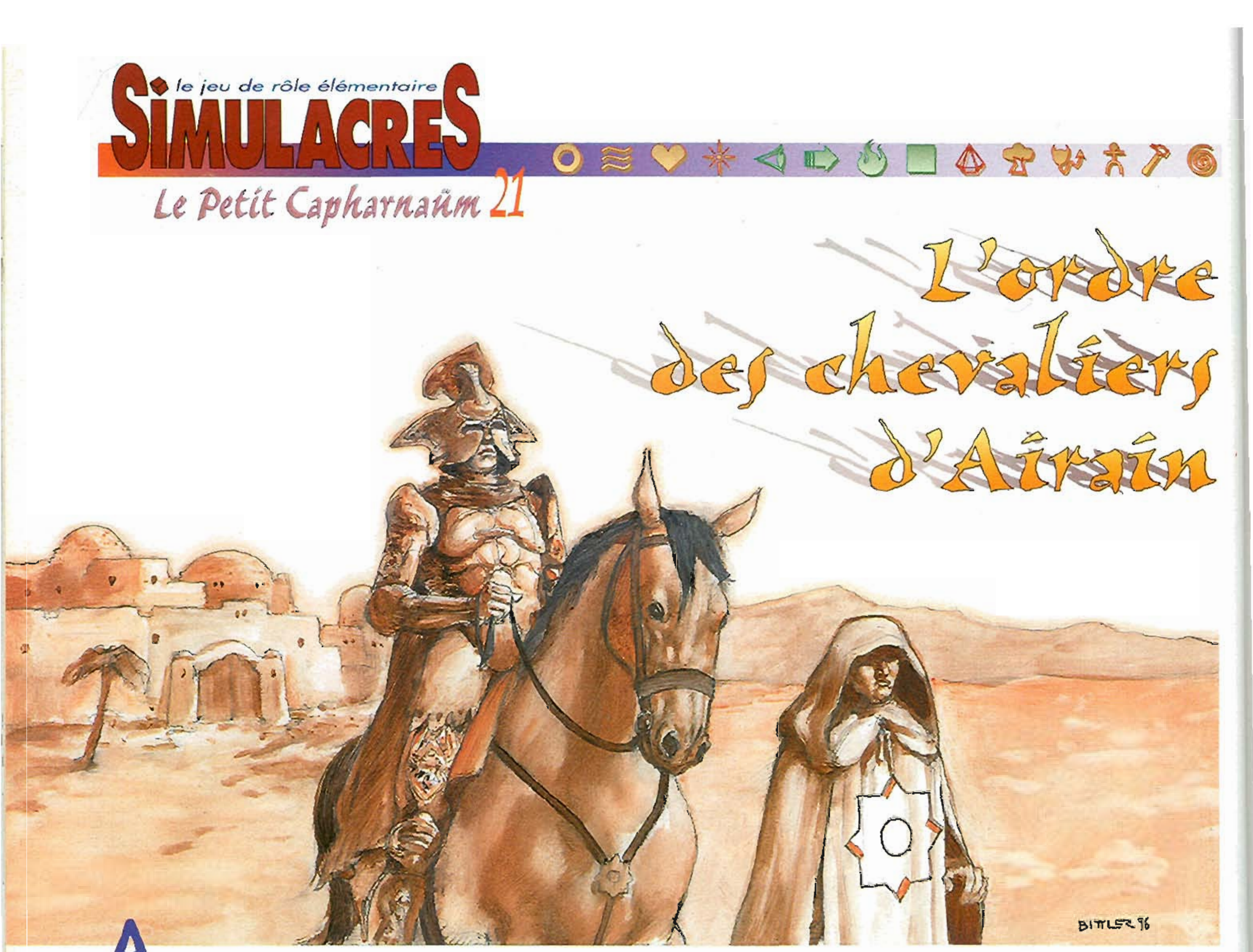
Article	Prix unité (AD&D/WH)	Obtention
Billes de verre	5 po / 1 CO	A (cent.)
Bottes CASO	1400 po / 120 CO	E
Champignons hallucinogènes	750 po / 20 CO	C
Choux-de-Brûzeel	110 po / 10 CO	B
Cailloux phosphorescents	12 po / 10 CO	A (douz.)
Couverture de camouflage	15 po / 2 CO	A
Déguisement intégral	300 po / 50 CO	B
Encre sympathique	10 po / 5 CO	B
Épée-tronçonneuse	1100 po / 500 CO	E
Fausses runes	15 po / 5 CO	B (douz.)
Fausse monnaie/gemmes	1/10e du prix	B
Feuilles de pavot	250 po / 25 CO	B
Feu d'artifices	600 po / 350 CO	B
Flambée à l'arme aniakh	350 po/ 100 CO	D
Flèche barbelée	12 po / 5 CO	C (douz.)
Flèche coupe-jarret	6 po / 3 CO	C (douz.)
Flèche-grappin	250 po / 12 CO	C (une)
Flèche-harpon	35 po / 15 CO	D (une)
Flèche inflammable	2 po / 1 CO	A (douz.)
Flèche de maître	250 po / 100 CO	C (une)
Flèche pénétrante	12 po / 6 CO	C (douz.)
Flèche à pointe d'argent	15 po / 10 CO	C (douz.)
Flèche à pointe brisée	6 po / 4 CO	A (douz.)
Flèche sacrée	120 po / 75 CO	D (douz.)
Flèche sifflante	72 po / 45 CO	D (douz.)
Flèchette-surprise	500 po / 250 CO	C (une)
Insecte venimeux	100 po / 50 CO	B
Mage-gnome 44	650 po / 150 CO	E
Monocle grossissant	20 po / 5 CO	A
Outre d'air	15 po / 2 CO	A
Panier à serpents	300 po / 120 CO	B
Perche télescopique	30 po / 15 CO	A
Pigeons voyageurs	100 po / 60 CO	A
Poil à gratter	1 po / 1/2 CO	A
Poing de Pandore	800 po / 500 CO	D
Poudres colorées	12 po / 2 CO	A
Ration compactée	10 po / 5 CO	A
Récipient en métal	10 po / 2 CO	A
Rétromiroir	25 po / 9 CO	A
Savon noir	5 po / 2 CO	A
Surchaussures silencieuses	60 po / 10 CO	A
Sac de fuite	2300 po / 1000 CO	D
Touche-pas-à-mon-pom'	320 po / 110 CO	D
Trousse de laideur	100 po / 25 CO	B

Obtention
A : Article légal, facile à obtenir dans la journée chez un marchand compétent.
B : Article illégal, disponible en 1 ou 2 jours chez un bon receleur.
C : Article rare, obtenu en 3 à 10 jours chez un professionnel aguerri.
D : Article exceptionnel, disponible en 10 à 30 jours chez un spécialiste de haut niveau.
E : Article unique, demandant 1 à 2 mois de fabrication chez un maître de très grande renommée.

Clinique transuniverselle.
« Mon cher Gwô, James s'excuse d'avoir débranché son bip pour se reposer. Quant à avoir miné le périmètre autour du parasol, c'est une vieille habitude, tu comprends... Allez, tu as quand même gagné une médaille. Alors, je la plante dans quel plâtre ? Réponds-moi... bouge un orteil, au moins... »

Patrick Bousquet
& Christophe Debien
illustration : Thierry Ségur

L'ordre des chevaliers d'Airain



Avant de revenir à des univers plus exotiques ou contemporains, faisons encore un petit tour dans le monde médiéval-fantastique de SangDragon. Nous vous présentons ici un culte guerrier à la fois typique et original, mélangeant chevalerie et magie cléricale. Bref, l'occasion pour vos personnages guerriers de gagner un petit supplément d'â(r)me.

Historique

Le culte du dieu Airain, aussi dit culte du Dieu rouge, est né dans la lointaine cité de Rhadjabán. La genèse du dieu est somme toute classique : le Dieu rouge – fils du soleil – s'est abattu sur terre il y a fort longtemps, en combattant Thanéos – fille de la lune – déesse des ténèbres, de la mort et de la sorcellerie. En mourant, son sang s'est mêlé au sol et a donné naissance au cuivre.

D'origine agraire, ses prêtres ont d'abord pratiqué les cultes de la terre (agriculture, protection et fertilité). Mais devant les déprédations de magiciens maléfiques, quelques prêtres prirent les armes, devenant ainsi les premiers guerriers d'Airain. Ils rappelèrent alors ce détail : comme Airain est un dieu, son sang (le cuivre) est magique, il conduit les principes de la magie et de l'électricité. Le nouveau but des prêtres d'Airain, semble-t-il, est de rassembler le sang du dieu, puis de reconstituer son corps. Alors il pourra à nouveau s'envoler dans les cieux et renverser Thanéos. Pour cela, on enverra au loin des chevaliers porter la parole du dieu Airain, lutter contre la magie noire, et favoriser des pèlerinages vers Rhadjabán (en y drainant le maximum de cuivre).

Éthique

Tu ne pratiqueras point la magie noire.
Tu repentiras les magiciens noirs,
par le prêche ou par l'épée.
Tu porteras la parole du dieu Airain.

Pratique

Tu protégeras les faibles
contre les méchants.
Tu ne jugeras pas les lois des étrangers,
sauf en ce qui concerne la magie.
Tu porteras assistance
aux autres chevaliers d'Airain.
Tu rassembleras le cuivre pour le culte.
Tu prieras tous les matins une heure
au lever du soleil.
Tu accueilleras les présents du dieu
Airain comme une bénédiction.
Tu ne porteras pas de métal condamné*.

L'organisation du culte

Les hommes, ou les femmes, vouant leur vie au dieu Airain se rangent dans l'une des quatre catégories suivantes :

- **L'Esprit de Dieu**. Ces prêtres énoncent les dogmes, règlent les pratiques. On ne les rencontre jamais en dehors de la ville-mère du culte. C'est l'un de ces prêtres qui a créé le Schisme d'acier (voir plus loin).
- **Le Cœur de Dieu**. Ce sont les prêtres pratiquant la magie divine, qui peuvent également être chevaliers ou appogiastes (voir plus loin). Ils sont itinérants.
- **La Main de Dieu**. C'est l'ensemble de tous les chevaliers d'Airain. Depuis peu, on les divise entre manicle d'Airain et manicle d'acier. Leur organisation est décrite plus loin.
- **Le Corps de Dieu**. C'est un groupe spécialisé de collecteurs de cuivre. Ils résident principalement à Rhadjabán, essayant le reconstituer le corps de leur dieu. Ils organisent aussi des caravanes marchandes pour aller chercher le cuivre au loin.

* *Voir plus loin.*

La Main de Dieu

N'importe qui peut devenir chevalier d'Airain pourvu qu'il respecte l'éthique et la pratique du culte. En général, il rencontre un autre chevalier dont il devient écuyer, ou simple suivant. Il sera intronisé quand il aura fait reculer au moins une fois une manifestation de magie noire, par un autre chevalier ou un prêtre du dieu (et s'il a les compétences magiques requises, voir plus loin).

Tout combattant solitaire est appelé phalange d'Airain. En général, les combattants du Dieu rouge voyagent par trois, l'un au moins ayant un cheval. Ce groupe porte le nom de doigt d'Airain. Dans des cas bien précis, quand il faut défendre une cité, attaquer un groupe de puissants nécromants, les chevaliers se regroupent en une formation appelée poing d'Airain. Un poing est formé de quatre doigts (trois hommes chacun) et d'un pouce de deux hommes, soit quatorze hommes. Le pouce dirige le poing, qui peut se diviser en deux sections de sept hommes (chaque phalange du pouce commandant à deux autres doigts). Un pouce est toujours formé d'un combattant expérimenté (le commandeur) et d'un prêtre connaissant la magie du Dieu rouge (le prêcheur). Dans un poing normal, seules les premières phalanges et le Commandeur sont montés, ce qui donne cinq cavaliers seulement.

Le Schisme d'acier

Dans la pratique courante, il est interdit aux chevaliers d'Airain de porter sur eux du fer ou de l'acier. Tout autre métal est toléré. Leurs armes doivent impérativement être en bronze, et leurs armures en cuir et/ou en bronze. Cette mesure permet aux chevaliers de pratiquer la magie sans restriction, et d'être réceptifs à la magie de leur dieu.

Depuis une vingtaine d'années, le prêtre Javaj soutient que les hommes pratiquant le culte du Dieu rouge ne devraient pas, par respect religieux, porter sur eux du bronze ou du cuivre.

De plus, lutter contre la magie par la magie (même si c'est de la magie blanche contre de la magie noire) est une forme de compromission. Il a donc formé la manicle d'acier (tolérée par les autres prêtres du culte). Ces hommes sont en tous points semblables aux autres chevaliers d'Airain à deux exceptions près :

— ils portent des épées en acier, et des armures de plates ou de mailles avec le maximum d'acier ;

— ils ne pratiquent pas la magie, et n'acceptent que des sorts de soins, et uniquement si les guérisons par les herbes n'ont pas donné auparavant de bons résultats. Dans un poing d'acier, il n'y a pas de Prêcheur mais un chirurgien herborisateur.

Les autres itinérants

Il n'y a pas que des chevaliers en troupe à parcourir le pays au nom du Dieu rouge. On peut ainsi rencontrer :

- **Un appogiaste.** C'est un prêtre itinérant, qui raconte à qui veut l'entendre la saga du dieu Airain et les hauts faits d'armes de l'ordre des chevaliers d'Airain. Il sait parfois un peu combattre, et peut lancer quelques sorts (protection et guérison). Il fait toujours payer ses services en cuivre.
- **Un juste d'Airain.** C'est un chevalier d'Airain solitaire, il n'a acquis ce statut qu'après avoir longtemps combattu le mal, et avoir perdu nombre de camarades. Il est un bon combattant et un bon magicien (niveau +2 dans une arme et 2 niveaux dans la magie d'Airain).
- **Une épée d'acier.** C'est le pendant du juste d'Airain. Il en existe très peu car le schisme est récent. Il ne pratique pas la magie mais connaît les plantes. Il n'est pas vraiment « solitaire », car il a souvent un écuyer ou un autre compagnon pour l'assister.
- **Un collecteur.** Il ne porte pas de nom spécifique. C'est un marchand qui connaît la ville de Rhadjabán, et qui a de très bons rapports avec le clergé d'Airain. Il est souvent croyant et sait qu'il pourra convertir son cuivre avec bénéfices une fois de retour. Il essaye parfois de répandre la bonne parole là où il passe.

La magie d'Airain

La magie envoyée par le dieu Airain suit dans les grandes lignes les principes de magie divine décrits dans *SangDragon* (hors-série *Casus Belli* n° 11) page 25. En voici les différences principales :

- Un prêtre ou un chevalier d'Airain peut recevoir des sorts spéciaux, dits « journaliers », de la part de son dieu. Pour cela, il doit prier une heure chaque jour, au lever du soleil. S'il y manque, il doit alors prier cinq jours de suite avant de revenir dans les bonnes grâces divines.
- Les chevaliers et prêtres d'Airain pratiquent ou acceptent la magie, ils ont donc tous des rudiments d'Art magique (à 0 ou plus), et presque tous connaissent la liturgie (Cérémonie à 0 ou plus). Enfin, ils doivent posséder l'Énergie d'Airain (Énergie magique divine comme pour n'importe quel dieu) au moins au niveau 1. On ne peut pas être intronisé chevalier d'Airain avant d'avoir ces minimums. Signalons que la manicle d'acier impose à ses hommes de n'avoir ni Art magique (niveau X) ni Énergie magique d'aucune sorte. Par contre, la pratique de la liturgie est conseillée.

Prière du matin

Le chevalier d'Airain met un genou à terre, son épée plantée devant lui, et prie en regardant le soleil se lever, pendant une heure. Au bout de cette heure, si le chevalier veut des sorts, il le demande à Airain par un test de prière Cœur ❤ + Désir 🔥 + Néant ◎ + Art magique. En fonction de la réussite, le dieu lui donne des sorts en « prélevant » 1 EP par point de magie. Il peut aussi bien donner un sort demandé par le chevalier qu'un sort qui lui paraît pertinent. Il peut donner des sorts à un niveau au-dessus de l'Énergie d'Airain du chevalier (donner des sorts de niveau 2, mais pas de niveau 3, si le chevalier a une Énergie qui vaut 1). Ces sorts ne sont pas appris par le chevalier, et durent en général jusqu'au coucher du soleil. Si leur puissance varie avec la MR, c'est la MR du test de prière qui est prise en compte.

> ### *L'acier contre la magie*
> *Un homme en armure complète (cotte de mailles et heaume, ou armure de plates) en fer ou acier, avec une épée en acier, voit sa résistance magique augmenter de +2.*
> *Tout homme ainsi protégé et qui se trouve à moins de 12 mètres augmente de +1 la résistance magique de ses compagnons également en armure. La résistance magique totale ainsi augmentée ne peut pas dépasser une valeur de 13.*

Prière en commun

Si plusieurs chevaliers prient ensemble, ils font tous un test de cérémonie, Cœur ❤ + Désir 🔥 + Humain ⚲ + Cérémonie à la fin de l'heure, mais avant le test de prière. Tout test réussi donne un bonus de +1 aux autres chevaliers (mais pas à celui qui teste) pour le test de prière. Ces bonus sont cumulatifs jusqu'à un maximum de +5.

Sorts journaliers

Ces sorts sont décrits dans *SangDragon*. Nous vous donnons juste leur niveau en Énergie d'Airain, et les facteurs modifiés (temps et effet).

Niveau 1 d'Airain
(Journalier)

- Armure invisible *(Protection, 1)*.
Temps : coucher du soleil.
Effet : MR de la prière.
- Détection de la magie noire *(Divination, 1)*.
Temps : MR heures.
- Métal souple *(Métal, 2)*.
Temps : coucher du soleil.
- Produire de la lumière *(Feu, 1)*.
Temps : 1 jour.
Effet : avant que le soleil ne revienne, on lance le sort quand on veut, il fonctionne alors pendant MR heures
- Protection contre les éléments *(Protection, 1)*.
Temps : coucher du soleil.

Niveau 2 d'Airain
(Journalier)

- Détection des métaux *(Métal, 1)*.
Temps : MR heures.
- Protection contre le feu *(Feu, 1)*.
Temps : coucher du soleil.
- Protection contre les maladies *(Protection, 1)*.
Temps : MR x 2 jours.
- Voir la chaleur dans le noir *(Feu, 2)*.
Temps : MR + 8 heures.

Sorts spécifiques au dieu Airain

Justelame

Énergie : dieu Airain. **Niveau :** 1.

Énergie : Enchantement. **Niveau :** 1.

Formule : ≋ + ■ + ◎

Concentration : 1 minute. **Temps d'effet :** MR heures. **Distance :** contact. **Résistance :** non. **Magie noire :** non. **Échec :** -.

Magie H. : oui. **Apprentissage :** -2. **Lancer :** -4. **Niveau H. :** 2.

Description : Ce sortilège permet d'enchanter temporairement une arme dans un métal autre que le fer ou l'acier (le bronze étant le meilleur choix). Cette lame peut alors toucher les êtres magiques. Tant que l'arme est enchantée, elle ne peut plus être la cible d'autres sorts. On ne peut pas enchanter une arme magique.

Armure de feu

Énergie : dieu Airain. **Niveau :** 2.

Énergie : Feu. **Niveau :** 2.

Formule : ○ + 🔥 + △

Concentration : 4 passes d'armes (30s). **Temps d'effet :** MR x 2 minutes. **Distance :** contact. **Résistance :** standard. **Magie noire :** non. **Échec :** -.

Magie H. : oui. **Apprentissage :** -4. **Lancer :** -6. **Niveau H. :** 2.

Description : On lance ce sort sur une armure de bronze, dont la surface extérieure devient brillante et quasi aveuglante, comme si on regardait le soleil en face. Avantages : les alentours deviennent très éclairés, les ennemis au contact ont des difficultés à toucher (-2 pour un être normal, -4 à -6 pour un nyctalope). Désavantages : il faut posséder un casque à visière avec fente (sinon le porteur a aussi un malus pour se battre), on fait une bonne cible de très loin (mais le tireur éventuel ne peut pas viser une partie du corps).

Poing de gloire

Énergie : dieu Airain. **Niveau :** 2.

Énergie : Feu. **Niveau :** 3.

Formule : ♥ + 🔥 + 웃

Concentration : 12 minutes. **Temps d'effet :** MR x 12 minutes. **Distance :** 12 m. **Résistance :** standard. **Magie noire :** non. **Échec :** [c]PS.

Magie H. : non.

Description : MR-1 combattants, plus le lanceur du sort, gagnent +1 à leur talent d'arme usuelle (épées diverses seulement). Les effets des jets critiques en sont donc normalement modifiés. Un combattant qui aurait déjà +3 à son talent d'épée ne gagne qu'un bonus de +1. Si pendant le combat, un des bénéficiaires du sort tue un être sans défense ou non maléfique, il perd 1 EP par crime (à la fin du combat seulement). On peut augmenter ses chances de réussite au lancer de ce sort par une cérémonie (voir *SangDragon* p. 25).

Armure focus

Énergie : dieu Airain. **Niveau :** 3.

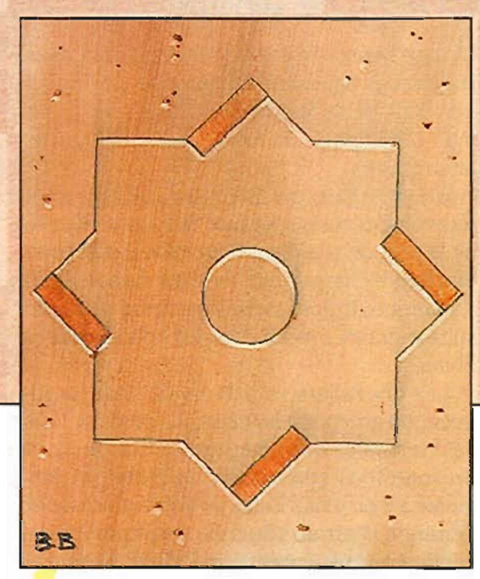
Énergie : Enchantement. **Niveau :** 3.

Formule : ○ + ■ + ◎

Concentration : 1 jour. **Temps d'effet :** instantané. **Distance :** contact. **Résistance :** non. **Magie noire :** non. **Échec :** -.

Magie H. : oui. **Apprentissage :** -8. **Lancer :** -8. **Niveau H. :** 3.

Description : Tout d'abord, le magicien doit disposer d'un plastron en bronze pur. Une fois le sort lancé, le plastron se comporte comme un focus avec 1 PM. Si on lui rajoute un heaume, des bras et des jambières, on peut augmenter sa capacité maximale de 1 par pièce rajoutée (donc 6 au maxi). Il faut alors stocker dessus les PM, comme si chaque partie était un focus indépendant de capacité 1. Si on désolidarise ensuite l'armure (en la retirant par exemple), toutes les parties autres que le plastron perdent leur point magique stocké. Le porteur de l'armure peut alors utiliser celle-ci comme un focus normal (les points sont pris dans l'ordre choisi par le joueur, sauf le plastron en dernier).



Niveau 3 d'Airain
(Journalier)

● Protection contre la magie *(Protection, 2)*.
Temps : coucher du soleil.
● Se déplacer dans la terre *(Terre, 2)*.
Temps : coucher du soleil.
Effet : fonctionne MR fois.

Sorts de l'école d'Airain

En plus des sorts journaliers, les prêtres, magiciens et autres lanceurs de sort peuvent apprendre et lancer des sortilèges comme des magiciens standard du culte d'Airain (voir *SangDragon* p. 25). Cela concerne la plupart des sorts précédents, plus quelques autres, mais qui cette fois ont des durées et des effets « normaux ».

Niveau 1 d'Airain
(normal)

Armure *(Terre, 1)*, Armure invisible *(Protection, 1)*, Justelame* *(Enchantement, 1)*, Détection de la magie noire *(Divination, 1)*, Détection des métaux *(Métal, 1)*, Produire de la lumière *(Feu, 1)*, Protection contre les éléments *(Protection, 1)*.

Niveau 2 d'Airain
(normal)

Armure de feu* *(Feu, 2)*, Détection des minerais *(Terre, 1)*, Guider la foudre *(Électricité, 1)*, Métal souple *(Métal, 2)*, Poing de gloire* *(Feu, 3)*, Protection contre le feu *(Feu, 1)*, Protection contre les maladies *(Protection, 1)*, Recouvrir de métal *(Métal, 1)*, Se protéger de l'électricité *(Électricité, 1)*, Soins des blessures *(Boue, 1)*, Voir la chaleur dans le noir *(Feu, 2)*.

Niveau 3 d'Airain
(normal)

Armure focus* *(Enchantement, 3)*, Barrière électrique *(Électricité, 2)*, Protection contre la magie *(Protection, 2)*, Se déplacer dans la terre *(Terre, 2)*, Extraire le métal *(Métal, 2)*.

Une tactique dangereuse

Certains chevaliers d'Airain utilisent une tactique efficace, quoique dangereuse si le combat dure trop longtemps. Ils mettent une armure de cuir, puis la recouvrent de bronze (sort Recouvrir de métal) et la rendent souple (sort Métal souple). Ils ont alors une armure de type 2/0/2 pendant toute la durée du second sort. Attention à retirer l'armure avant la fin du sort, sinon on reste coincé dans une coquille de bronze, comme un homard sur le sable. L'armure peut resservir si on la rend souple à nouveau.

Pierre Rosenthal
illustration : Bernard Bittler

** Les sorts avec un astérisque sont spécifiques au culte d'Airain. Ils peuvent être généralement appris par une autre Énergie à un autre niveau (entre parenthèses).*

DESTINATION

AVENTURE

Le jeu de rôle sans peine

Enquête & prétextes

Après quelques parties d'AD&D, vous avez décidé de vous mettre à L'appel de Cthulhu ou à Cyberpunk. Brusquement, le jeu de rôle qui, jusqu'ici, était un loisir simple, à base de couloirs, de trésors et de monstres, devient un marécage de fausses pistes, d'impasses, de « pourquoi », de « et si » et autres « peut-être ». Ne restez pas paralysé ! Ce mois-ci (1), Casus vous donne quelques conseils pour jouer les Sherlock Holmes...

(1) Eh oui, Casus est mensuel !



Où trouver l'information ?

Si le scénario dans lequel votre personnage évolue est bien fait, vous disposez, au départ, d'un certain nombre d'informations, qui ne demandent qu'à se transformer en pistes au fur et à mesure que vous les exploitez. Certaines vous donneront de nouvelles données, d'autres rien du tout. Vous pouvez récolter des informations trompeuses ou risquer de négliger des données essentielles. Aucune importance! Voir les dernières pièces du puzzle se mettre en place après des heures de spéculations fiévreuses procure des sensations qui n'ont rien à envier à celles que l'on éprouve en massacrant un dragon.

Où chercher ?

● **Le lieu**. Fouillez-le toujours à fond. S'il n'y a pas d'indices, tant pis, mais vous ne pourrez pas vous reprocher de l'avoir négligé... S'il y a eu crime, n'oubliez pas non plus d'examiner la victime.

● **Les alentours**. Le bâtiment, la rue... bref, ce qui se trouve dans un rayon de quelques dizaines de mètres. N'oubliez pas d'interroger le voisinage (voir plus loin).

● **Les sources « de fond »**. Dans cette catégorie se rangent les administrations, les journaux, les recherches dans la bibliothèque de la ville, et autres corvées poussiéreuses (pour une première liste orientée XX[e] siècle, voir l'aide de jeu p. 66).

Dans la plupart des jeux médiévaux-fantastiques, elles sont infiniment moins présentes, lorsqu'elles existent. En revanche, dans les univers contemporains, elles jouent un rôle très important (et deviennent *la* source d'information essentielle dans la plupart des jeux cyberpunks). Elles ont toutes un gros avantage : elles sont impersonnelles, et l'obtention de l'information dépend souvent d'un simple jet de dés, plutôt que de longues négociations avec des personnages non-joueurs (PNJ) peu fiables.

Attention : d'un scénario à l'autre, n'allez pas systématiquement aux mêmes endroits. Certains vieux joueurs peu imaginatifs ont tendance à se « figer » dans une série de routines toute faites. Poussé à l'absurde, cela donne des aventuriers d'*AD&D*, qui en quête de renseignements, cherchent un très hypothétique cadastre (ou pire, un journal local !), car « si ça marche à *Cthulhu*, pourquoi pas dans les Royaumes oubliés ? ».

A qui demander ?

Votre personnage n'est pas seul au monde. Il y a plein de gens, autour de lui, qui ont des informations et qui sont disposés (dans certaines conditions) à lui en donner.

● **Les PNJ du scénario**. Ce sera, très probablement, votre principale source d'informations. Encore faut-il les approcher (voir plus loin), et surtout leur poser les bonnes questions. Écoutez-les très attentivement, mais prenez toujours leurs réponses avec des pincettes. Ils n'ont pas toujours intérêt à vous dire la vérité. Pire, ils n'ont souvent pas la moindre raison de vous raconter leurs petits secrets.

Je me souviendrai toujours de ce groupe de novices qui, au cours d'une partie de *L'appel de Cthulhu*, est allé candidement interroger le grand sorcier du scénario sur ses activités suspectes. Bien entendu, le PNJ les a baratinés, et les a envoyés tout droit dans un piège mortel. A la fin de la partie, mes joueurs ont très mal réagi lorsque je leur ai expliqué l'histoire. Ils n'avaient tout simplement pas imaginé que les PNJ pouvaient mentir, et avaient tout pris pour argent comptant... Donc, que ce soit bien clair : les PNJ peuvent mentir. Mais même leurs mensonges peuvent révéler des choses.

● **Le « voisinage »**. Terme un peu vague, qui regroupe les personnages non prévus par le scénario, mais dont la présence est « logique ». Cela va des voisins aux clients du bistrot du quartier en passant par les indics qui traînent dans les bas-fonds. Cette catégorie fourre-tout sert souvent au meneur de jeu (MJ) à réinjecter des informations que les joueurs ont laissé passer, par exemple faute d'être allés voir un PNJ secondaire. Il est toujours bon d'y consacrer un petit peu de temps, surtout si vous avez l'impression de patauger... (« Et alors, je vais à l'auberge, et je cherche quelqu'un qui puisse me dire si Machin allait souvent chez Truc. — Tu as de la chance, il y a, au comptoir, un épicier dont le magasin est juste en face de chez Truc... »)









● **Vos propres contacts.** C'est toujours une bonne idée, lorsque vous créez un personnage, de lui inventer une histoire personnelle et des amis... et il n'est pas interdit de s'arranger pour que ces derniers puissent vous être utiles par la suite. Le MJ acceptera volontiers que vous alliez consulter votre pote Jojo, le médecin légiste, si vous l'avez créé avec son accord. En fait, un bon meneur de jeu aura déjà prévu quelles informations ce bon vieux Jojo va pouvoir vous donner, entre deux autopsies... En revanche, si vous sortez un ami médecin légiste de votre chapeau en pleine partie, le MJ risque de décider arbitrairement qu'il est parti suivre un séminaire au Groenland, et qu'il ne va pas rentrer avant quinze jours.

Raisonnez

Surtout, ne réfléchissez pas en tant que joueur! Ce n'est pas parce que vous avez vu que le scénario s'appelait *La colline de l'horreur* qu'il faut aller acheter trois caisses de dynamite puis miner la colline la plus proche. Autres exemples classiques de raisonnement pervers à ne surtout pas suivre : la copine du MJ, qui est rousse, vient de le plaquer. Or, il y a une PNJ rousse dans le scénario. *Donc*, c'est elle la meurtrière-sataniste-cannibale! Ou encore : c'est un scénario de Duglu, et dans tous les scénarios de Duglu, il y a un vieil ermite dans la forêt qui sait plein de choses. Dites, et si on allait cueillir des champignons dans les bois? Mieux vaut réfléchir « en situation », et en exploitant uniquement les informations dont dispose votre personnage.

Résoudre une énigme, c'est répondre à six questions : quoi, qui, où, quand, comment et pourquoi. Vous aurez souvent, au départ, la réponse à une ou deux de ces questions. Servez-vous-en pour trouver les autres. Vous savez, par exemple, qu'un magicien elfe a été tué (quoi) la nuit dernière (quand) dans une auberge (où) et que le meurtrier a utilisé une dague empoisonnée (comment). Il ne vous reste plus qu'à trouver le « qui » et le « pourquoi ». En partant sur le « pourquoi », vous pouvez commencer à chercher dans le passé de la victime, à la recherche de quelqu'un à qui il aurait fait du tort... Il sera peut-être plus rapide d'interroger tous les herboristes de la ville, à la recherche d'un individu qui aurait acheté du poison (le « qui »). Il est souvent très instructif de chercher à préciser les réponses dont on dispose déjà. A quelle heure l'elfe a-t-il été tué? Cela peut être d'une importance vitale lorsque, en fin de scénario, vous en serez à examiner les alibis des suspects...

Une fois que vous aurez assez d'informations, construisez une théorie, en sachant qu'elle est toujours, par définition, provisoire. En général, les conclusions s'imposent d'elles-mêmes.

Ne vous braquez pas sur une solution « parfaite » en refusant de voir tous les éléments qui la contredisent. C'est l'erreur classique... Écoutez toujours les autres joueurs. Ils ont peut-être tiqué sur des détails que vous avez ignorés, et qui risquent d'être d'une importance vitale.

Restez souple

C'est, en fait, le point capital. Vous étiez persuadé qu'X était l'assassin parce que vous aviez repéré une incohérence dans son alibi, et vous venez d'obtenir la preuve qu'X est innocent? Bon. N'en faites pas une maladie. Profitez-en pour revoir tous les éléments en votre possession. Peut-être un détail oublié jusqu'ici accuse-t-il Y... Si vous avez l'impression de tourner en rond, ne vous énervez surtout pas. Un bon MJ se rendra compte que vous pataugez, et tentera de vous fournir quelques informations supplémentaires. Après tout, c'est aussi son intérêt, sous peine de voir son scénario sombrer. Si le MJ connaît son métier, un petit événement imprévu viendra vite relancer l'action. (Si vous êtes MJ, un conseil : méfiez-vous! Certains joueurs vont vous faire des coups du genre « je ne comprends rien et il ne se passe rien, donc je vais me mettre sur la place du marché et attendre qu'un passant vienne me souffler l'élément qui me manque. »)

Dans le pire des cas, le MJ dispose, dans de nombreux systèmes, d'un petit mécanisme très pratique : le jet d'Idée (ou sous l'Intelligence, le QI...), qui permet aux personnages affligés de joueurs vraiment lents d'additionner 2 et 2. Si vous vous sentez complètement perdu, vous pouvez toujours demander à en faire un... Mais c'est au MJ de décider si la situation le justifie. Il est souvent préférable de faire une pause-café d'un quart d'heure, ou de reprendre tous les éléments un à un jusqu'à ce que la lumière se fasse naturellement, plutôt que de la faire apparaître de force.

Comment approcher les PNJ ?

En simplifiant à l'extrême, vous pouvez vous contenter d'un échange du type :

« Bon, je vais voir Machin.

— Il t'explique que le soir du crime, il a vu ceci et cela. »

C'est réglé en deux phrases, mais c'est un peu sec... Il sera plus gratifiant de manœuvrer intelligemment pour prendre contact avec Machin, puis de lui tirer discrètement les vers du nez au cours d'une conversation anodine. Tout dépend de l'expérience de votre MJ, de l'importance du PNJ et la façon de jouer des personnes présentes autour de la table. Plus vous désirez être réaliste, plus vous aurez de mal à soutirer des informations aux PNJ... et plus le jeu sera lent.

Quoi qu'il en soit, voici quelques conseils de base :

Vous n'êtes pas tout seuls !

● *Dans les clubs des Cercles d'initiation Casus Belli, des gens compétents et attentifs vous aident à faire vos premiers pas. Pour savoir s'il y en a un près de chez vous, consultez la rubrique Clubs.*

● *Dans ce numéro, l'encart scénario propose une aventure plus spécifiquement destinée aux meneurs de jeu et joueurs débutants. C'est un vrai scénario, mais volontairement dirigiste (linéaire) et épuré d'un maximum de « pièges », pour faciliter le travail du MJ. Repérable à son label Destination Aventure.*

● N'y allez pas tous ensemble. On répond plus facilement à deux personnes qu'à une meute de quatre ou cinq individus. Et si on oublie une question, d'autres PJ pourront retourner la poser plus tard, dans d'autres circonstances. Mieux, les deux « sous-groupes » peuvent faire semblant d'être concurrents (des journalistes et des détectives, par exemple). C'est parfois utile... ▷



Glossaire

Abréviations : Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom : TAI (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution), etc.
AD&D : Advanced Dungeons & Dragons (Règles avancées de Donjons & Dragons, le JdR médiéval-fantastique le plus joué au monde).
Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.
Campagne : Terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.
D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un d6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste à lancer deux dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).
Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance côté joueurs et un résumé des règles côté meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.
Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont parfois donnés dans nos critiques).
GN : Grandeur-nature.
Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se costument et jouent « en situation » des aventures).
Grosbill (n. m. et adj.) : Joueur dont les personnages accumulent du pouvoir et des objets magiques, à la limite du respect des règles, dans le but : a) d'être plus puissant pour être le plus puissant ; b) de pulvériser le scénario plutôt que de le résoudre. Terme consacré par Casus Belli d'après le surnom d'un joueur réel.
Grosbillisme : Façon de jouer du joueur grosbill.
Jeu d'Histoire : Wargame historique qui se joue avec des figurines.
JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.
JdS : Jet de sauvegarde (terme AD&D).
JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.
Killer : Jeu grandeur nature ou jeu de l'assassin (sorte de chasse à l'homme où les participants doivent mutuellement s'éliminer. Il ne contient pas d'éléments de jeu de rôle).
MJ : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.
Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème, au cours de laquelle un meurtre fictif est commis que les participants doivent élucider).
Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...).
PJ : Personnages-Joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).
PNJ : Personnages-Non-Joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).
Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.
Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préfèra parfois le terme jeu d'acteur.
Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.
Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.
Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.
Semi-réel : Autre terme désignant le grandeur-nature.
Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.
Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.
x/j : x fois par jour. Indique généralement la fréquence d'utilisation d'un sort, d'un pouvoir.

● Ne passez pas des heures à mettre sur pied une stratégie subtile pour aborder quelqu'un, pour l'oublier ensuite dans le feu de l'action. Ne riez pas, cela arrive souvent ! Il suffit généralement d'un rien pour décontenancer le joueur qui se charge du contact (un major-dome un peu intimidant là où l'on attendait une vieille dame affable suffit souvent à faire bafouiller le plus endurci des PJ).

● Méfiez-vous des couvertures foireuses. Vous confieriez-vous à un journaliste dépourvu de carte de presse, ou à un inconnu plus ou moins sympathique qui veut connaître tous vos petits secrets comme ça, sans raison valable ? Les PNJ n'ont aucune raison de le faire.

● Une couverture inadaptée, ou adoptée sans réfléchir parce qu'elle paraissait amusante, est souvent plus néfaste qu'autre chose. C'est sans doute très drôle, sur le moment, de sonner à la porte du grand méchant pour essayer de lui vendre des détergents, mais il y a une forte chance qu'il n'ouvre pas aux représentants, ou pire, qu'il les transforme en bananes, juste par principe...

● S'il y a quelque chose de pire qu'une absence de couverture, c'est une couverture trop parfaite. J'ai ainsi vu un joueur se préparer longuement à contacter un PNJ important pour lui soutirer des informations vitales. Après avoir longuement réfléchi, il a choisi de se faire passer pour un démarcheur en assurances. Pour éviter de rester à court au bout de deux phrases, il a potassé son sujet. Tant et si bien que lorsqu'il s'est enfin retrouvé en face de l'homme qu'il cherchait, il lui a parlé assurances. J'étais d'humeur taquine, ce jour-là, et j'ai décidé de jouer le jeu. Au bout d'un quart d'heure, le joueur est reparti l'oreille basse, ayant obtenu du PNJ la promesse de lui acheter une assurance-vie... et pas l'ombre d'une information. Il faut savoir glisser en douceur de l'histoire de couverture aux questions que vous cherchez à poser à votre gibier...

● Même si le PNJ ne répond pas à vos questions, ne vous énervez pas. Après tout, il est possible qu'il ne sache pas... Ce n'est pas nécessairement la peine de lui mettre les pieds à rôtir dans le feu pour vous en assurer ! Après tout, son ignorance ou sa mauvaise volonté sont, en elles-mêmes, des informations.

Tristan Lhomme
illustration : Didier Guiserix

Sujets abordés dans les précédents numéros

- Choisir son premier jeu de rôle (n° 78)
- Lire une règle de jeu de rôle (n° 79)
- L'auberge de la peur, mini aventure (n° 80)
- Impliquer les personnages (n° 81)
- Comment improviser (n° 82)
- Construire son rôle (n° 83)
- Interpréter son rôle : jusqu'où aller trop loin (n° 84)
- Gérer les combats (n° 85)
- Maîtrisez le temps (n° 86)
- Jouer en campagne (1ère partie) (n° 87)
- Jouer en campagne (2e partie) (n° 88)
- Devenez meneur de jeu (n° 89)
- Les situations impossibles (n° 90)
- Pour des descriptions vivantes (n° 91)
- Je ne suis pas un numéro (n° 92)
- La vie ne commence pas au premier jet de dé... (n° 93)



Vécu par DGX, mis en scène par J. Balczesak.

La paperasse

À moins que vous ne jouiez dans un scénario court avec peu de PNJ, prenez des notes ! C'est souvent fastidieux, mais dès que vous êtes embarqué dans une affaire un peu complexe, c'est la clé du succès (et tout scénario s'étendant sur plus d'une séance et employant plus de quatre ou cinq PNJ est « complexe »). Pour simplifier, il est parfois préférable de confier la responsabilité de prendre des notes à un seul joueur... au risque de le voir oublier certaines choses. Certains scénarios proposent des « aides de jeu », des documents tout faits que le MJ vous remettra lorsque votre personnage les aura trouvés. Un conseil : lisez-les plutôt deux fois qu'une, et archivez-les soigneusement. Généralement, une enveloppe glissée dans votre feuille de personnage suffit. Relisez régulièrement notes et aides de jeu à voix haute, et en laissant intervenir les autres joueurs s'ils désirent signaler un point qui leur semble obscur...

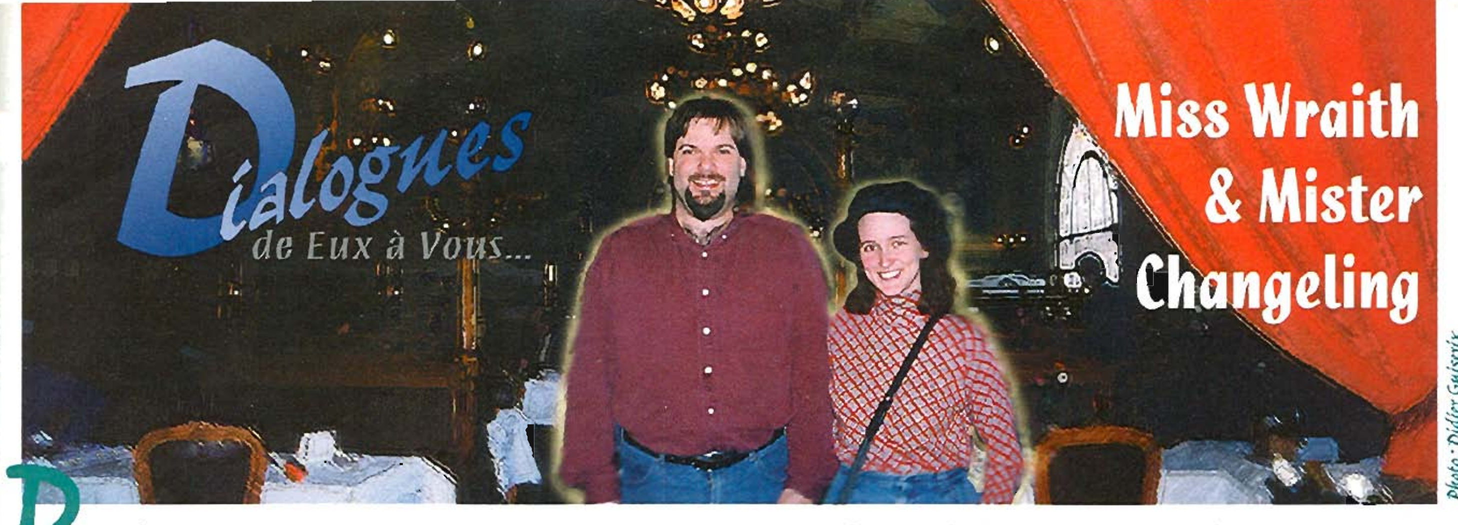


Photo : Didier Guiserix

Miss Wraith & Mister Changeling

Discrète, menue, mignonne comme un cœur : le changeling, ce serait plutôt elle... Jennifer Hartshorn était pourtant, il y a quelques mois encore, Miss Wraith en personne. Ian Lemke, bon vivant et solide comme un roc, continue quant à lui de suivre la gamme Changeling. Bon sang, quel couple !

Casus Belli : Comment tout cela a-t-il commencé ?

Jennifer : Nous nous sommes mis très tôt au jeu de rôle : moi à 9 ans, Ian à 7 ans ! A l'université, Ian organisait des grandeur-natures *Vampire* : Mark Rein Hagen assista à l'un d'eux et fut très impressionné. Il lui demanda si cela l'intéresserait de collaborer à *The Masquerade*, le système live-action de White Wolf. Je ne suis arrivée qu'en avril 94, alors que le staff White Wolf recherchait désespérément une personne capable de mettre *Wraith* en forme. Ian a donné mon nom...

CB. Revenons aux sources. Les auteurs de *Vampire* ont-ils écrit ce jeu avec la volonté réelle de faire quelque chose de différent ?

J : Le principe de la gamme Storyteller, c'est que les personnages comptent plus que l'histoire. Il y a un scénario, bien sûr, mais on accorde une grande importance aux personnages. Mark n'a pas inventé ce concept (il l'avait d'ailleurs déjà utilisé avec *Ars Magica*), mais il a sans doute été le premier à baser un jeu dessus. Les personnages de *Vampire* sont d'ailleurs très individualistes, et c'est pourquoi il est si difficile d'écrire de bon scénario pour ce jeu. « Qu'est-ce que les personnages peuvent bien faire ensemble ? » La vraie nouveauté, c'est peut-être plutôt le fait de jouer des « monstres », d'avoir le mauvais rôle, en somme.

Ian : *Vampire* puise tout de même une bonne partie de son inspiration dans les romans d'Anne Rice. Sans elle, je ne crois pas que le jeu aurait pu exister.

CB : Pensez-vous que les jeux White Wolf aient attiré un nouveau type de joueurs, qu'ils aient initié une nouvelle génération de rôlistes ?

J : Difficile à dire. Ce qui est certain, c'est qu'aux États-Unis, près de 30 % des joueurs de *Vampire* sont des femmes. Elles s'en sortent vraiment très bien. En tant qu'auteurs aussi, d'ailleurs (rires).

I : La moyenne d'âge est également plus élevée que pour les autres jeux. Les joueurs s'y mettent généralement une fois qu'ils arrivent à la fac.

CB : Comment se passe la conception d'un nouveau jeu ? Au départ, vous n'avez que le titre...

J : En premier lieu, nous réfléchissons à un concept général, à des idées de fond. Les « developers », chargés de superviser la production des suppléments, n'arrivent généralement sur le produit qu'une fois que le jeu est terminé. Ian et moi sommes les exceptions.

I : Nous réfléchissons beaucoup à l'atmosphère (« mood »), au ton général du jeu.

J : Josh Timbrook (l'un des dessinateurs attitrés de la gamme Storyteller) nous propose souvent quelques dessins, et nous confrontons ses « visions » à nos propres idées. C'est un procédé assez stimulant.

CB : Tous les jeux White Wolf s'organisent autour de l'idée de clans, de traditions... Y a-t-il une raison particulière à cela ? Ne craignez-vous pas que les joueurs se sentent un peu « cloisonnés » dans ces archétypes ?

J : Les clans, notamment dans *Vampire*, représentent un bon point de départ dans l'idée qu'un joueur peut se faire de son personnage. Ce ne sont pas des classes rigides comme on en trouve dans *AD&D* : il y a une marge de manœuvre beaucoup plus importante, et le joueur peut s'identifier facilement à un clan donné sans sombrer dans la caricature. L'autre intérêt, c'est que ces clans donnent un certain relief à la société vampirique. Les batailles politiques entre factions sont à la base du jeu.

CB : Y a-t-il selon vous un nombre de joueurs idéal pour une partie de jeu White Wolf ?

I : Plutôt entre 2 et 4 pour des jeux comme *Vampire* et *Wraith*, qui sont très basés sur l'ambiance. Pour un jeu comme *Werewolf*, qui met l'accent sur la notion de pack, on peut sans doute aller jusqu'à 6.

CB : Parlons un peu de Dark Ages. Le jeu va-t-il évoluer vers un aspect historique ou vers un côté plus « fantasy » ?

J : A l'heure actuelle, c'est assez difficile à dire. Cela dépendra en fait de ce que voudront les joueurs. Je voulais insister sur la dimension historique du jeu (1) – les rapports des vampires avec l'Église, par exemple –, mais Mark voulait quelque chose de beaucoup plus fantastique, violent et magique, avec une ambiance « à la Warhammer ». Il voulait que tous les vampires soient mauvais. Il désirait également changer les disciplines... Nous avons dû trouver un consensus (2). Désormais, le joueur a le choix entre les deux voies.

CB : Comment se porte White Wolf actuellement ?

J : La compagnie traverse ce qui ressemble fort à une crise de croissance. White Wolf a perdu beaucoup d'argent ces derniers temps, à cause de problèmes de gestion et de rentabilité. Nous avons voulu brûler les étapes (3). Il y a également un problème de communication au sein de l'entreprise. Rien de dramatique a priori ; TSR a connu une situation similaire il y a quelque temps.

CB : Pour changer de sujet, il parait que Jennifer a joué dans un groupe de musique. Pouvez-vous nous en dire plus ?

J : J'étais la chanteuse de Trio Nocturna, un groupe d'inspiration celtique. Nous avons notamment joué à la party qu'Anne Rice organisait pour Halloween. Nous avons enregistré une cassette.

A ce sujet, une petite anecdote : une nouvelle loi veut que les condamnés à mort de l'État de Caroline du Nord puissent écouter la musique de leur choix au moment de leur exécution ; il parait qu'un type s'était repassé tous nos morceaux à l'heure fatale (3)...

CB : Pour finir, que vous inspire Paris ?

J : Génial ! Les catacombes sont vraiment impressionnantes, avec toutes ces vieilles épitaphes. Aux États-Unis, aucun monument n'est vieux de plus de trois siècles !

I :... et le cimetière du Père Lachaise également. Jim Morrison, Isadora Duncan... Le Cult of Extasy est très présent en France (rires).

Propos recueillis par Fabrice Colin lors de la visite parisienne des deux Américains, l'hiver dernier.

(1) Jennifer a travaillé sur Dark Ages (NDLR). (2) C'est à l'issue de cet épisode que Jennifer a quitté White Wolf. (3) WW est passée de 28 employés au moment de l'arrivée de Jennifer à 75 début janvier 96. (4) Très Wraith, tout ça.



Aux quatre coins des cartes

Édito

L'année dernière, au Salon des Jeux de Paris, c'était la folie, à qui présenterait son nouveau jeu de cartes, à qui échangerait sa rare bord blanc contre une « unco unlimited en état mint », bref on se demandait où étaient passés le jeu de rôle et les autres jeux. Cette année, la folie est passée, les jeux de cartes à collectionner ont acquis une grande place, mais ils ne sont plus le centre du monde ludique.
Et si *Guildes* est un bon jeu de cartes (à jouer et à collectionner), il est heureux qu'il soit également un bon jeu de rôle.

La combinaison du mois

Déterminisme selon Zur (Ère Glaciaire, rare) + Librairie de Leng (4e édition, inhabituelle)
Avec le Déterminisme selon Zur, on peut obliger un joueur à se défausser de la carte qu'il vient de piocher, en payant 2 points de vie. Grâce à la Bibliothèque de Leng, cette carte peut être remise sur le dessus de la bibliothèque, permettant de la piocher, encore et encore, jusqu'à ce que l'adversaire ne puisse ou ne veuille plus payer les points de vie.



Championnat de France de Doomtrooper

La finale du Championnat de France de Doomtrooper s'est déroulée le 13 avril au Salon des Jeux à Paris. Huit finalistes s'y sont affrontés durant cinq heures à coup de biogéants et de cardinaux surarmés pour décider des deux heureux vainqueurs : José A-Phok et Jérôme Lapassas. Ils ont gagné leur participation à la finale mondiale en Suède du 16 au 19 mai prochain.

Actualité des jeux

Descartes Éditeur

- **Doomtrooper** : *Mortificator* est disponible. Vous y trouverez moult nouvelles cartes dont des équipements et des contres qui horripileront vos ennemis les plus redoutables. Un ensemble de cartes réellement équilibré.

ICE

- L'édition non limitée de **Middle Earth : The Wizards** est disponible. Les errata et précisions de l'édition originale y ont été ajoutés. On reconnaît cette édition à son bord bleu roi.
- **Middle-Earth : The Wizards Companion** est un livret destiné à ceux qui veulent pratiquer ce jeu de cartes, plutôt qu'à ceux qui veulent le collectionner. D'un format assez grand, on peut glisser ses 104 pages dans un classeur américain (vous savez, ceux où vous classez déjà vos cartes).

On y trouve : une introduction définissant le cadre littéraire du jeu. Ce n'est pas inutile car même celui qui a lu *Le Seigneur des Anneaux* ne connaît pas forcément les origines de Gandalf et des autres Istari ; les starter rules (règles pour débutants) avec un grand nombre de clarifications, précisions et exemples ; les règles standard, que l'on utilisera assez rapidement (à part peut-être les mouvements par les régions) ; les règles optionnelles (pour jouer seul, ou à plus de deux joueurs) ; un exemple de partie. Ouf !, on va enfin comprendre comment se joue ce jeu (qui répétons-le, n'est pas « qu'à » collectionner) ; des errata et clarifications nombreux ; des règles de tournoi ; dix scénarios, une bonne initiative pour encourager un jeu moins « baston » ; les listes des cartes, assez complètes ; six cartes en couleur des Terres du Milieu, qui devraient permettre de mieux s'orienter dans le jeu.

TSR

- **Runes and Ruins** est une nouvelle extension en anglais pour *Spellfire*.

White Wolf

- Après avoir annoncé que faire des cartes de sorts pour le jeu **Changeling** était une grosse c..., White Wolf annonce pour cet été un jeu de cartes à jouer et à collectionner dans l'univers de nos gentils farfadets. Il n'y aura pas de paquet de base, mais deux sortes de recharges (aventure et personnage).

Wizards of the Coast

- **Alliances**, extension pour *Ère Glaciaire* et *Magic : L'Assemblée*, est toujours prévue pour mai.
- **Netrunner**. Le nouveau jeu de cartes à jouer et à collectionner de Richard Garfield est en vente depuis fin avril. Voir notre critique détaillée le mois prochain.

Magic : Le filon

Alors que le **Manuel du Parfait Joueur** (édité par Wizards of the Coast) devrait être enfin dans vos boutiques, certains éditeurs américains doivent se dire qu'il fait bon surfer sur la vague *Magic*, et nous proposent force livres sur le sujet. C'est le cas de Wordware Publishing qui a plus un rôle d'imprimeur que de véritable éditeur. Les deux livres que nous vous proposons ce mois-ci sont tout à fait corrects, mais n'achetez pas le **Learn Magic Cards** (du même éditeur) dont l'auteur semble à peine savoir jouer à *Magic* et, en tout cas, ne sait pas en lire les règles !

- **Dominating Dominia, A Type II Tournament Player's Guide for Magic : The Gathering**

George Baxter est déjà l'auteur de *Deep Magic*, un livre destiné à ceux qui veulent pratiquer des tournois de *Magic* en Type I. Rappelons qu'en Type I, toutes les cartes de toutes les éditions de *Magic* sont autorisées (à quelques exceptions près), alors qu'en Type II on ne peut jouer qu'avec des cartes disponibles en boutique (soit pour l'instant la 4e édition, *Ère Glaciaire*, *Terres Notales*, et en anglais : *Chronicles*, *Fallen Empires*). Dans *Deep Magic*, hormis quelques conseils de bon sens, on avait un peu l'impression qu'il fallait avoir cinq Mox et un Black Lotus pour pouvoir jouer. Heureusement, *Dominating Dominia*, même s'il souffre un peu des mêmes défauts, est plus intéressant. On y trouve quelques conseils généraux sur l'évaluation des cartes (ce sont les conseils repris de *Deep Magic*), des réflexions sur le « Metagame » (le jeu dans le jeu), de nombreux paquets de joueurs connus, des paquets « de base », une liste de cartes. Vu le nombre de cartes rares indiqué dans les paquets gagnants, *Dominating Dominia* n'est pas vraiment destiné au profane. De plus, la durée de vie d'un tel ouvrage ne saurait dépasser celle de la prochaine extension de *Magic*.

Alors, sans intérêt ? Non, car on ne peut assister à tous les tournois, et pour le joueur français, il est utile de savoir quels jeux les Américains aiment pratiquer. On remarquera en tout cas que les joueurs d'un niveau moyen mettent souvent dans leur paquet quatre exemplaires de chaque carte qu'ils veulent voir sortir lors d'une partie. Alors que les joueurs de haut niveau ne le font pas systématiquement, et mettent même certaines cartes qui paraissent d'un intérêt limité en un exemplaire. Voilà un sujet que j'aurais bien aimé voir traité par un spécialiste.

Écrit par George H. Baxter. Édité en américain par Wordware Publishing. Prix indicatif : 110 F

- **Single Cards Strategies, for Magic : The Gathering**

Sur Internet, l'un des groupes de discussion les plus animés est celui des joueurs de *Magic*. Plutôt que de gloser sur la beauté de telle carte, ou sur les combinaisons pour faire des « killer decks », Jeff Franzmann y a commencé une série d'articles : les *Single Card Strategies*. Son point de départ : prendre une carte de *Magic*, voir ses avantages, ses inconvénients, son utilité en jeu, etc. Après plusieurs mois, cette série est maintenant disponible sur papier, et propose une étude de 90 cartes. Le principe est intéressant, et il y a sans doute de bonnes choses à tirer de cette méthode (comme on étudie des ouvertures au bridge, aux échecs, etc.), mais l'ouvrage laisse un peu sur sa faim. On aurait aimé trouver un chapitre général pour évaluer les cartes de *Magic* les unes par rapport aux autres, et surtout avoir quelques surprises quant à la description des cartes choisies. En bref, une bonne idée, moyennement exploitée, et qui vaudrait la peine d'être reprise de façon plus intéressante.

Écrit par Jeff S. Franzmann, Philip E. Kramer et Beth Moursund. Édité en américain par Wordware Publishing. Prix indicatif : 120 F.

Édition dite à bord dur



Guildes, le jeu de cartes

Vous êtes un maître de guilde, votre but est d'accroître votre influence sur le nouveau Continent et d'y faire fructifier vos investissements. En termes de jeu, vous avez une somme de 10 guilders en début de partie, et le premier joueur à atteindre 20 guilders a gagné. De la même façon qu'au jeu de cartes *Vampire* on ne joue pas les vampires mais leurs maîtres cachés, à *Guildes* on ne joue pas les aventuriers mais les maîtres de guilde (pour plus de précisions sur ces termes, voir L'antre du Critik sur *Guildes* le jeu de rôle page 20-22). Pour jouer les cartes, il faut disposer de ressources, qui se trouvent sur les territoires que vont découvrir les explorateurs (un peu comme les terrains à *Magic*). Elles sont au nombre de quatre : Loom (magie), Guerre, Politique et Savoir. Ceux qui connaissent le jeu de rôle verront que ce sont les ressources gérées par les guildes, et non pas les cinq couleurs de magie propres aux aventuriers. Chaque Maison est un peu plus influente dans deux ressources, et ses territoires permettent de produire des points rouges dans ce domaine (par exemple les Ashragors prédominent en Loom et en Guerre), les deux autres domaines produisant des points verts. Les points de ressource permettent de jouer des Machinations. Ainsi par exemple, pour mettre en jeu Les aristocrates (une troupe venn'dys), il faut deux points verts en Guerre et un point blanc en Politique. Les points blancs pouvant être soit verts soit rouges, à votre convenance.

La question qui se pose tout de suite, quand on connaît un peu les jeux de cartes, est : comment faire un paquet jouable avec six Maisons différentes et des ressources si variées (*Star Trek*, avec trois peuples seulement, n'y est pas parvenu). La solution est heureusement apportée de deux façons différentes. Tout d'abord, chaque paquet de base de *Guildes* comprend un paquet fixe de 20 cartes propres à chaque Maison. Un conseil, comme rien n'indique quel paquet contient quelle Maison, ouvrez le paquet sans desceller le plastique intérieur, la carte du dessus indique la Maison proposée. Enfin, et c'est le plus important, les mécanismes de jeu pallient ce défaut. Tout d'abord, les lieux du Continent à découvrir produisent de grandes quantités de ressources blanches (universelle), et les créatures du Continent se mettent en jeu indifféremment avec des ressources vertes ou rouges. Enfin, si on n'a pas assez de ressources, il est toujours possible de payer les ressources manquantes au prix de 2 guilders par point manquant.

Plus magique que Magic ?

En regardant les cartes de *Guildes*, et si l'on connaît un peu *Magic*, on a parfois l'impression très nette de retrouver des cartes en provenance du grand géniteur, mais avec des pouvoirs parfois plus grands encore. Ce sera un Élémental du temps amélioré, trois « meules » différentes, etc. De plus, il n'existe pratiquement aucune carte qui ait un seul pouvoir. Cela rend le jeu plus complet, mais aussi plus complexe et pas forcément d'accès facile aux débutants. Mais peut-on dire pour autant que *Guildes* est « pompé » sur *Magic* ? Non, et cela au moins en raison des conditions de victoire. En effet, dans *Guildes* on a un objectif à atteindre : obtenir 20 guilders. Et même si on a des cartes qui dévastent totalement le jeu adverse, cela a bien moins d'importance puisque le but n'est pas de faire perdre l'adversaire, mais de gagner soi-même.

Plus multijoueur que Vampire ?

En lisant les cartes et les règles de *Guildes*, on voit tout de suite que le jeu a été prévu pour trois, quatre ou cinq joueurs (même s'il fonctionne très bien à deux). Là aussi, l'influence d'un jeu de Richard Garfield, *Vampire*, se fait sentir. Il y a des possibilités de vote, d'attaque du maître de guilde pour le « saigner », mais ces divers effets ont été limités. Là aussi, il y a un objectif à atteindre, et il ne sert à rien de détruire ses opposants (ce qui est presque impossible d'ailleurs).

Plus dessiné que Guardians ?

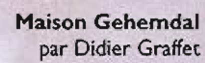
L'objectif du directeur graphique a été de rendre le jeu aussi joli que possible. Évidemment, cela a obligé à quelques choix graphiques qui peuvent gêner l'apprentissage du jeu et les collectionneurs. Pour ma part, je trouve le jeu superbe. Chaque bordure signale à la fois un dessinateur et une catégorie de cartes. Une version noir et blanc est disponible dans le livret de règles. Ci-dessous un aide-mémoire en couleur.

Plus énigmatique que la Chouette d'or ?

Chaque paquet de base contient une carte énigme qui permet de participer à un jeu concours richement doté. Tous les détails sont dans les livrets de règles. Attention, à cause de cette carte « supplémentaire », un paquet de base ne contient que 59 cartes à jouer, il faut donc que chaque joueur dispose au moins d'un paquet de base et d'une pochette-recharge pour jouer à Guildes.



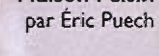
Maison Ashragor
par Jean-Dominique Lavoix-Carli



Maison Gehemdal
par Didier Graffet

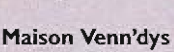


Maison Kheyza
par Lionel Barras



Maison Felsin
par Éric Puech

Maison Ulmeq
par Julien Delval



Maison Venn'dys
par Jean-Louis Mourier

Créatures du Continent
par Didier Graffet

Lieux du Continent
par Florence Magnin

Augures, par D. Graffet, J. Delval, F. Achard et J. Bey.

Rareté des cartes de Guildes

Il y a trois grands niveaux de rareté dans *Guildes* : rare, uncommun, commun. Attention, cette répartition provient de la façon dont les cartes sont imprimées (en trois planches séparées). Or, certaines cartes sont présentes en plus d'un exemplaire sur une planche donnée. Il n'est donc pas exclu que certaines cartes dites uncommun ne soient pas plus faciles à trouver que d'autres dites commun.

Quand vous ouvrez une pochette : la carte face visible est rare, les suivantes sont commun, les trois dernières sont uncommun. Quand vous ouvrez un paquet de base, la carte du dessous est rare, elle est suivie de quatre cartes commun, quatre uncommun, et quatre commun. Recommencez trois fois (donc trois cartes rares). La carte restant sous les règles est la carte d'énigme. Enfin, les vingt cartes au-dessus des règles sont toutes commun. Une liste de toutes les cartes de *Guildes*, avec leur niveau de rareté, doit être diffusée normalement par MultiSim.

Il existe aussi cinquante-quatre cartes hors collection (neuf par Maison) qui seront réservés aux vainqueurs des tournois.

En feuilletant le livret de règles de *Guildes*, le lecteur un peu au fait du monde du jeu retiendra le nom de Marc Hernandez, champion de France 1995 et vice-champion du monde 1995 de *Magic*. Bien sûr, Marc Hernandez n'est pas le seul responsable des règles du jeu (six personnes y ont contribué), mais on peut sans doute y trouver la raison pour laquelle *Guildes* fait si fort penser à un mélange entre *Magic* et *Vampire* (le jeu de cartes).

Double page présentée par Pierre Rosenthal, avec l'aide d'Émmanuel Quenez

Jean-Marc Ligny

Sauvetage en Réalité Profonde



Avec dix-neuf romans à son actif, Jean-Marc Ligny n'est pas un nouveau venu dans l'univers de la SF. Son dernier roman, *Inner City*, mélange agréablement les genres (SF, fantastique et polar), et nous entraîne dans les méandres d'un monde virtuel où la plupart des gens passent leur temps à jouer...

Casus Belli : Présente-nous un peu ton dernier livre ?

Jean-Marc Ligny : *Inner City* (1) est un roman cyberpunk si l'on peut dire, bien qu'une bonne partie se déroule dans la réalité quotidienne. L'histoire se passe dans un futur non daté, mais assez proche, où la plupart des gens – du moins ceux du monde occidental – sont connectés à un réseau que j'appelle Maya. Ces gens passent globalement leur temps en réalité virtuelle, à jouer, bosser, faire leurs courses, l'amour, du tourisme... Ce monde-là est divisé en trois niveaux de réalité : la Basse Réalité, qui est notre réalité, physique, bassement matérielle, dure, pauvre et immuable, comme le pensent les héros de l'histoire ; la Haute Réalité, monde virtuel où la plupart des gens passent leur vie ; et la Réalité Profonde, qui est un peu les abîmes de l'inconscient exprimés en cyberspace... une sorte d'abîme virtuel, que je n'ai pas inventé (enfin, pas complètement) puisque Philippe Quéau en parle dans son livre sur le virtuel (2).
C'est dans cette Réalité Profonde que s'égarent les inners (ceux qui sont connectés au réseau) quand ils sortent des limites de leurs jeux. Là, ils sont victimes d'une espèce de fantôme, qui essaie de les tuer pour une raison que je ne peux pas dévoiler maintenant, sinon il n'y aurait plus de suspense ! (rires) Kris, une femme qui bosse pour Mens Sana, une agence chargée de récupérer les inners perdus en Réalité Profonde, va se retrouver fatalement confrontée à ce fantôme, qu'elle devra essayer de repérer et de détruire. Mais le problème, c'est que ce fantôme n'a aucune adresse physique, personne ne sait d'où il vient, ce qu'il fait là ! Il y aura donc une enquête avec tout un tas d'à-côtés...

CB : Dans *Inner City* il est beaucoup question du jeu. Justement, quel regard portes-tu sur les jeux de rôle ?

JML : Je ne suis pas tellement fana de jeux, je joue très peu, même à des jeux classiques, ce qui ne m'a pas empêché de participer une fois à un grandeur-nature pendant le festival d'Obernai « Vampire 94 ». Mais le fait est que 90 % des jeux de rôle ou de vidéo s'inspirent d'éléments de science-fiction ou de fantastique, souvent même des bases de la SF ou du fantastique. Les stéréotypes, quoi... Je trouve ça un peu dommage, mais je ne suis pas spécialiste en ce domaine, je m'attends donc à être contredit ! (rires) Mais le peu que j'ai vu ou testé m'a paru relativement pauvre au niveau scénario, même si les jeux étaient riches en gadgets de toutes sortes.

CB : Pourtant tu as bien utilisé *Cyber Age* le supplément cyberpunk de *Simulacres* pour une histoire que tu es en train d'écrire ?

JML : Effectivement, j'ai utilisé certains éléments de ce jeu (règles, personnages, gadgets) pour un roman cyberpunk pour enfants... tout simplement parce que *Cyber Age* est non seulement intéressant, mais très bien fait par rapport à des jeux comme *Cyberpunk* que je trouve trop vieux et trop complexe, ou *Cyber Generations* dont le côté manga ne m'attire pas du tout... Il y a aussi *Shadowrun*, le monde a l'air sympa, mais c'est quand même bourré d'archétypes. Pour moi, le jeu de rôle peut être une bonne documentation... Car quand un écrivain raconte une histoire, il n'est pas obligé de formuler systématiquement des explications pour tout ce qui se passe dans son monde, du moment que tout ce qu'il décrit est logique dans sa tête et forme un tout cohérent. En fait, le jeu de rôle va plus loin puisqu'il permet d'explorer un monde dans les moindres détails, et devenir par là même une véritable encyclopédie où des gens comme moi peuvent puiser des informations très utiles.

CB : Et si tu devais jouer ?

JML : Comme je l'ai précisé avant, je joue très peu mais... ce serait probablement à *Vampire* qui me semble une bonne synthèse de ce qui se fait en matière de vampirisme, et dont le style et la présentation sont beaucoup plus littéraires... donc moins orienté vers la castagne générale ou la chasse aux trésors.

CB : Si demain on venait te trouver pour adapter un de tes romans en jeu de rôle, quelle serait ta réaction ?

JML : J'en serais ravi ! Mais je demanderais sans doute à avoir un droit de regard sur le résultat ou à participer au scénario, car je n'aimerais pas voir mon histoire transformée en une « ramboserie » quelconque. Mais a priori je serais enchanté que *La mort peut danser*, *Inner City* ou un autre de mes romans soit adapté en jeu de rôle, jeu de plateau ou vidéo... De toute façon, je suis pour une interconnexion entre toutes les formes d'art dans le domaine de la SF et du fantastique : ça ne peut que l'enrichir ! Et si la SF – la littérature du futur – n'utilise pas déjà ce qui constituera l'avenir, où va-t-elle ?

Propos recueillis par Frank Parcabe, lors des Premières Joutes ludiques de l'Agro qui ont eu lieu en mars dernier à Paris

(1) Édité chez J'Ai Lu. Critique, le mois prochain dans la rubrique Inspis SF-Fantasy.

(2) in « Le virtuel, vertus et vertiges » (INA/Champ Vallon). Philippe Quéau est chercheur à l'INA.



2 esprits insectes pour Shadowrun — Anti-héros elfe noir Ral Partha — Samouraï des rues sur Rapier Ral Partha — Captive de l'elfe noir anti-héros Ral Partha — 2 figu med-fan Fenryll — Haradrim Prince August

Métalliques

Si Robocop, Full Throttle, Mad Max, Bitume, Judge Dredd, Joe Bar et Shadowrun sont vos sujets de conversation (et de jeu) préférés, cette rubrique est aujourd'hui la vôtre : plein gaz et poignée dans le coin !

Citadel

Les elfes sylvains débarquent en force, avec des danseurs de guerre, des gardes sylvains (avec lance), les archers en plastique, et Durthu, héros homme-arbre. Et dans un mois, vous pourrez enfin tester la puissance de cette armée pour *Warhammer Bataille*.

Dans la grande famille de *Warhammer 40 000*, la garde impériale s'enrichit de trois commissaires, de fantassins avec radio ou armes spéciales et de quelques planches de décalcos pour faire « pro ». Pendant que dans les souterrains sordides de *Necromunda* rodent les Rédemptionnistes, et un sinistre individu appelé Brakkar.

Enfin, *Space Hulk* nous revient, avec des plans plus jolis et une règle en couleur !

Fenryll

La série de personnages 25 mm accueille trois nouveaux blisters (soit 9 figurines) : de terribles barbares avec haches et peaux de loup, des amazones siliconées et peu vêtues, et d'étranges magiciens que j'imaginerais bien dans l'univers d'*Ars Magica*. La qualité d'ensemble est très bonne, la finesse de la gravure et l'aspect des figurines n'ayant rien à envier à leurs homologues « plombées ».

Prince August

Les Rangers d'Ithilien seront disponibles cette semaine ou la suivante. Cette série comprend Faramir, Mablung tirant à l'arc, un ranger chargeant son arme, Damrod courant, un orque archer de Morgul, un archer suderon, Anborn et Gollum, Haradan et un ranger combattant à mains nues, un orque de Morgul avec cimeterre et un ranger avec épée (M 377 à M 386).

Enfin, grâce à l'obstination de Prince August France, les adhérents du Mithril Fellowship vont pouvoir se procurer (si ce n'est déjà fait !) les figurines MS 297, MS 298 et surtout la mythique MS 299 (la rencontre entre le Roi-Sorcier et Gandalf), que l'on pensait à tout jamais réservée pour les adhérents anglo-saxons.

Ral Partha

Comme promis dans le CB du mois dernier, voilà de nouvelles références pour *Planescape* : les Factol Char et Dirais, les joyeux Pit Fiend, Marut, Chasm et Cornugon qui appartiennent au Club des démons et méchantes bestioles, et un superbe couple d'armanites (sorte de centaure propre à *Planescape*).

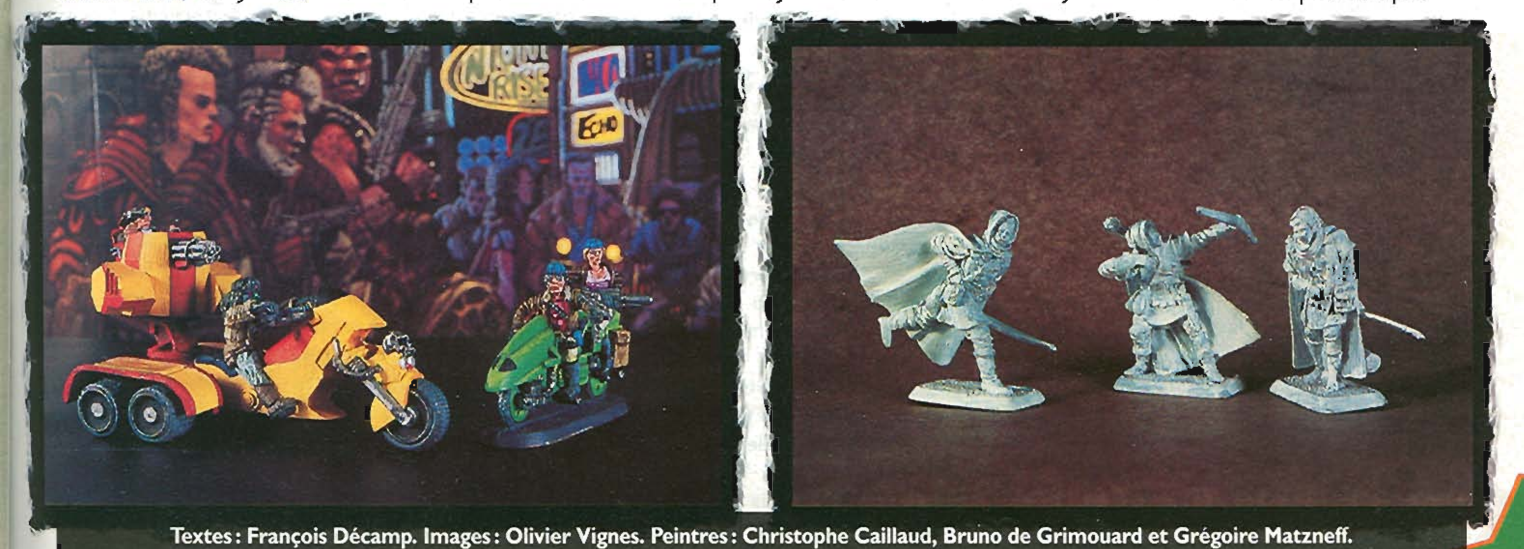
Délaissé depuis de nombreux mois, voilà enfin des figurines pour *Shadowrun* : un chasseur de primes avec moto et rouflaquettes, un couple de punks sur une Scorpion (la moto la plus rapide du block !), une superbe samouraï des rues sur Rapier, des esprits insectes et surtout un superbe trike d'assaut, doté d'une mitrailleuse montée sur tourelle. Seattle serait d'ailleurs sur le point de vendre 50 de ces appareils à Mr Dredd, de Mega City One. Et n'oubliez pas de surveiller votre boutique préférée, car le catalogue 1996 est enfin disponible !

Thunderbolt Mountain Miniatures

Une nouvelle série représentant des scènes de la vie des fées vient de nous parvenir. Vous y découvrirez entre autres une danseuse sur coquille, deux amants sur un champignon, une maman et son bébé, un berger de souris, et un téméraire chevaucheur de grenouille. Ces superbes pièces de 60 mm prouvent que Tom Meier est vraiment un sculpteur hors pair.

Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 3615 Casus, bal Triplezero.

Duel sur le bitume : méga trike de la mort contre Scorpion (Ral Partha). — Quelques rangers d'Ithilien à l'exercice (Prince August).



Textes : François Décamp. Images : Olivier Vignes. Peintres : Christophe Caillaud, Bruno de Grimouard et Grégoire Matzneff.



Léviathan

Dans un monde sauvage et cruel, les survivants de plusieurs siècles de guerre s'apprêtent à livrer les dernières batailles. Peu y survivront, mais ceux-là seront parmi les plus braves et les plus rusés d'entre tous. Chaque armée se prépare, affûtant ses armes, préparant ses guerriers. Le temps de l'empire des Seigneurs dragons va bientôt toucher à sa fin...

Un monde gai et riant

Le monde de *Léviathan* a été dirigé pendant des millénaires par les empereurs elfes, qui, grâce à leur affinité naturelle avec la magie, ont pu affirmer une domination totale sur les autres peuples. Mais, recherchant toujours plus de puissance, ils ont fini par libérer des forces incommensurables qu'ils sont obligés aujourd'hui de combattre. Ceux que l'on appelle désormais les Déchus, ou Seigneurs de l'Abysse, sont lâchés. Ces puissants démons veulent régner sur le monde des mortels, et rien ne semble pouvoir les arrêter. Ils ont détruit la quasi-totalité du monde connu, condamnant du coup tous les peuples à la même lutte désespérée.

Les Elfes, corrompus par tant de savoirs interdits, se sont finalement réfugiés dans la démonologie la plus dangereuse, pour ne plus jamais pouvoir s'en affranchir. Pendant ce temps, les Nains, à l'abri sous les montagnes, ont mieux supporté les terribles transformations survenues à la surface. Mais sentant venir un âge plus sombre que tout autre, ils ont entrepris de créer des armes nouvelles (des golems et des canons) pour pouvoir combattre les ténèbres à leur manière.

Les Humains, quant à eux, ont survécu dans les terres gelées du grand nord grâce à l'aide apportée par la Terre-Mère et ses enfants les élémentaires. Endurcis par le climat et les privations, ces guerriers fiers et nobles ont commencé une lente et inexorable descente vers le sud, plus clément.

Les Orques, bannis dans les terribles déserts de l'est, ont réussi à survivre et à y prospérer. Leur soif de vengeance envers les responsables de leurs anciennes défaites est sans limite, et ils ramènent dans ce but du fin fond du désert de monstrueuses créatures, aussi gigantesques que dangereuses.

Seul l'empire elfique a été capable de repousser les démons qu'il avait libérés, et à préserver ainsi une bonne partie de ses terres arables. Par contre, tous les autres territoires ont été ravagés par le chaos. Pour survivre, les Humains, les Orques et les Nains doivent donc agrandir leurs royaumes pour pouvoir nourrir leurs peuples affamés. Et tous convoitent les terres elfes... L'affrontement est inévitable !

Guerre de mouvement

Jusqu'à présent, il n'existait pas de jeu de simulation de batailles fantastiques en français intégrant un système de règles typique des jeux de figurines historiques (qui permettent entre autres une représentation très juste des affrontements). Cette lacune est aujourd'hui réparée avec la sortie de *Léviathan*.

Ce jeu, au nom évoquant le plus formidable monstre de la mythologie grecque, permet enfin à des joueurs confirmés ou non de se lancer dans un excellent système de simulation, évolué et équilibré.

D'abord, on remarquera la concision des règles. Pas de longues phrases et de grandes explications inutiles, on va à l'essentiel, ce qui permet de gagner en clarté. De plus, les quelques dessins explicatifs insérés dans le texte aident bien à la compréhension des règles les plus ardues. Le tout offre aux joueurs débutants une excellente entrée en matière.

Mais si la clarté d'une règle est importante, sa jouabilité est quant à elle primordiale. Dans ce genre de jeux, il ne faut pas se retrouver avec quelques règles légères encadrant peu les batailles et laissant aux joueurs trop de problèmes à résoudre par eux-mêmes. Heureusement, ce n'est pas le cas ici.

Pour mieux comprendre les avantages de *Léviathan*, il faut voir en quoi ce jeu diffère de la plupart de ses concurrents (*Warhammer*, *The Horde of the Thing*).

Ici pas de tour séparé pour les joueurs, tout se joue en simultané, chacun faisant face à son adversaire de façon constante. Cela permet un certain dynamisme dans les affrontements. Chaque joueur doit ainsi réagir à tout moment aux mouvements de son adversaire, à ses attaques comme à ses feintes. La guerre de mouvement s'installe enfin sur le champ de bataille fantastique.

Pour permettre un tel résultat, chaque tour commence par une phase d'ordres, durant laquelle les joueurs doivent prévoir les mouvements de toutes leurs troupes, tout en gardant à l'esprit les éventuels mouvements adverses. Pour que la surprise reste entière, chacun doit placer à côté de ses troupes des marqueurs d'ordres retournés. Rien n'est aussi stressant que de ne pouvoir en aucun cas prévoir avec précision les déplacements de l'adversaire !

La simultanéité des mouvements étant assez difficile à réaliser dans ce genre de jeu, les règles organisent tout de même un système alternant le mouvement de chacun des joueurs, en commençant par celui qui possède l'initiative. Ainsi encadrés, les mouvements des troupes s'en trouvent fortement allégés et permettent de profiter largement des combats qui s'en suivent.

Des coups personnalisés

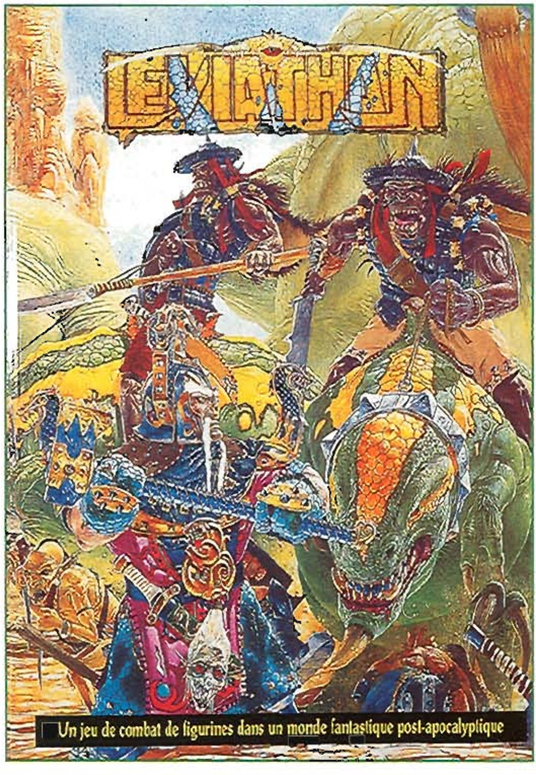
Les combats sont suffisamment particuliers pour que l'on insiste un moment dessus. En effet, ils sont « personnalisés », ce qui signifie qu'ils ont lieu de figurine à figurine, dans le plus pur style des duels.

Chaque figurine en contact socle à socle avec un ennemi doit le combattre. Si elle possède plusieurs attaques celles-ci peuvent être réparties au choix du joueur. Il n'y a plus alors qu'à comparer les compétences de combat des figu-

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
La richesse, la concision et la cohérence des règles ; la simultanéité sur le champ de bataille.

On regrette
Que seulement quatre races soient disponibles.




Gobelin sur carnosaure et barbare sur razorback (Grendel).

rines et à jeter un dé. Si l'attaque porte, il y a un second jet de dé pour savoir si l'adversaire est blessé. Ici pas de jet de sauvegarde lié à l'armure, car la protection de celle-ci est directement intégrée à la caractéristique dite de résistance de chaque figurine.

Grâce à ce système de combat, les pertes infligées à l'adversaire le sont de façon réfléchie (ce qui n'est pas toujours évident pour les Orques !). En effet, il est intéressant, lors du choix des cibles des attaques, de diriger celles-ci contre les ennemis les moins à même d'y faire face, voire ceux qui par leur perte entraîneraient probablement une déroute adverse.

C'est le genre de choix qui donne au système de combat de *Léviathan* tout son charme. Plus proche de l'escarmouche que ses concurrents, il permet une plus grande personnalisation des armées.

Quadrille classique

Les quatre races qui peuvent s'affronter à *Léviathan* sont riches de spécificités qui leur donnent à chacune un intérêt certain. Chaque joueur pourra y trouver son style de combat de prédilection, les créatures qu'il aimerait peindre et les pouvoirs spéciaux qu'il aimerait utiliser.

● **Les Elfes** possèdent un contrôle mental parfait et ne subissent aucun malus de situation dans les combats. De plus, leur longévité leur permet de former les Thains, des unités expertes en connaissances martiales. Les anciens chevaliers-draconiens apportent leur soutien sans faille du haut de leurs terribles montures, même si celles-ci n'ont plus grand-chose à voir avec leurs ancêtres dragons. Par contre, plus proches de ces derniers, les dracoterres peuvent cracher de terribles flammes, tandis que les vrais dragons tombent du ciel comme la plus terrifiante des morts. Enfin, passés maîtres en démonologie, les Elfes peuvent appeler à la rescousse de nombreuses créatures démoniaques qu'ils ne sont jamais vraiment sûrs de pouvoir contrôler : les Liés, les Impitoyables, les Affamés, les Molosses d'enfer et les Démons des flammes.

● **Les Humains**, face à ces terrifiantes forces, n'ont à opposer que leurs druides et leur courage. Montant de grandes créatures dressées, ils utilisent certaines armes de guerre lourdes pour compenser leur faiblesse. C'est le cas des unités de sangliers lourds montées par les plus courageux, ou tirant de lourds chars capables de semer la mort dans les rangs adverses. Tirées par les Béhémoths, les tours de guerre peuvent aussi accomplir leur part de destruction. Enfin, les Élémentaires apportent sur le champ de bataille leurs terrifiants pouvoirs hérités de la Terre-Mère.

● **Les Nains** quant à eux utilisent tout ce que leurs ingénieurs ont pu inventer en armes inhabituelles. De très nombreuses machines de guerre déboulent ainsi sur les champs de bataille quand retentissent les sifflets de commandement. Experts dans la destruction mécanisée, les Nains seront toujours parmi les plus redoutés des adversaires.

● **Les Orques** sont le fruit de plusieurs siècles de sélection naturelle aux confins des plus terribles déserts. De ces contrées, ils ramenèrent de titanesques créatures qui aujourd'hui tuent pour leurs nouveaux maîtres. Les hordes orques, les serviteurs éternels du dieu Gorath, déferlent ainsi sur l'Empire montées sur leurs Titanosaures, leurs Nécrosaures et autres Gorathosaures. Bien peu peuvent aujourd'hui se vanter d'avoir survécu à ces montres. Les Orques peuvent ainsi espérer étendre leur domination sur le reste du monde.

● FICHE TECHNIQUE
● *Léviathan* est un jeu de simulation
● de batailles fantastiques avec figurines 25 mm.
● *Éditeur* : Hexagonal (v.f.), Grendel (v.o.).
● *Échelle* : 1 figurine = 1 soldat
● *Présentation* : Livret de 128 pages,
● couverture souple en couleur.
● *Pour commencer* : Il vous faudra en moyenne
● une cinquantaine de figurines de base
● et une bonne douzaine de monstres
● ou d'engins de guerre divers. En effet l'échelle
● 1/1 implique un certain nombre de figurines
● pour bien rendre l'effet de masse.
● *Prix* : environ 135 F.

Règle fantastique-historique post-apo ?

Vous serez sûrement heureux d'apprendre qu'il existe déjà des figurines Grendel et Heartbreaker pour fabriquer ou compléter votre armée. De plus, il est prévu (pour l'instant en anglais), un supplément sur les règles aériennes. Ainsi, vos escadrilles pourront bientôt s'élever dans le ciel d'Aerath pour combattre aussi farouchement tous vos ennemis que vos troupes au sol.

Léviathan arrive à point nommé pour tous ceux qui commençaient à se lasser des batailles fantastiques « classiques », ainsi que pour ceux qui désiraient franchir le pas entre les simulations historiques et fantastiques sans abandonner pour autant le réalisme des premières.

Emmanuel Quenez

Para bellum



Illustration : Yvo Sferlazzo

Édito

La réalité dépasse la fiction… C'est ce que je me suis dit en lisant le n° 36 de la revue *Command*. On y trouve en effet deux dossiers dont le contenu ferait une parfaite source d'inspiration pour plus d'un meneur de jeu en mal de scénario épique. D'abord, un étonnant background (en gaulois : décor) : les guerres coloniales anglaises sous Victoria, leurs batailles et leurs soldats. A lire par tout le monde, et in-dis-pen-sa-ble pour *Château Falkenstein*. Ensuite, dans un article plus militaire sur l'histoire de la campagne romaine en Espagne pendant la Deuxième Guerre punique, une biographie de Massinissa, prince puis roi numide, allié de Carthage puis de Rome. Ce type était un vrai héros de Jack Vance ! Je vous recommande la scène où il échappe à ses ennemis en plongeant à cheval (et blessé) dans une rivière : deux de ses compagnons se noient, on le croit mort, mais il survit et il revient pour se venger ! Et puis, quand vous aurez fini de dévorer ces articles (en anglais dans le texte, attention), vous pourrez découvrir le jeu en encart. *Bloodbath at Kursk* décrit au niveau tactico-opérationnel le moment le plus sauvage de la bataille de Kursk (1943, Panzers contre T-34). Règles simples, brèves, astucieuses et originales, jolis pions, le tout pour le prix d'un magazine : une affaire !

Frank Stora

Le wargame en solitaire

Être ou ne pas être son propre adversaire ?

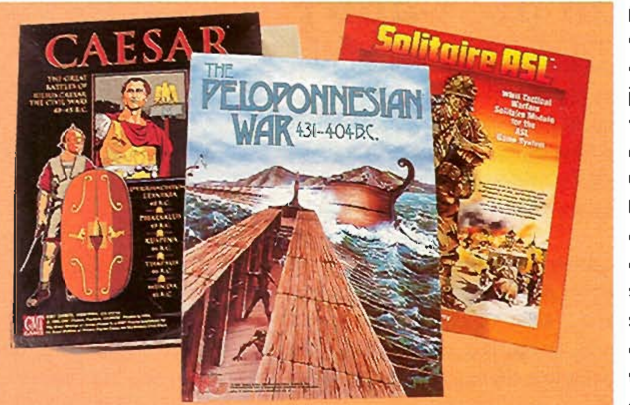
Dans un jeu de rôle, scénario et MJ déterminent ce qui attend les protagonistes. Pour le wargame, il y a des contraintes historiques, mais ce sont surtout les actions de l'ennemi qui conditionnent le déroulement et l'intérêt de la partie. Comment alors envisager le wargame en solitaire ?

Une question d'échelle

Tous les wargames ne sont pas égaux face au jeu en solitaire. Le niveau stratégique se prête bien à l'exercice. On peut fixer un cadre général aux actions d'un des camps et jouer soi-même l'autre camp. Des éditeurs ont trouvé de bonnes formules sur cette idée, nous le verrons plus loin. Par contre, le niveau opérationnel s'accorde très mal au face-à-face avec soi. A cette échelle, la conduite d'une campagne repose sur la surprise de la manœuvre en fonction de l'ennemi. Ainsi, à moins d'être schizophrène, il me semble très difficile de jouer seul de façon intéressante les adversaires de Napoléon dans la campagne de Pologne (*1807* de Clash of Arms). Enfin, au niveau tactique, on retrouve des possibilités, basées par exemple sur des règles de commandement, qui peuvent rendre possible un certain dédoublement ludique de personnalité.

Un classique du solo : « The Peloponnesian War »

Ce jeu de Victory Games (1991) couvre au niveau stratégique la lutte entre Sparte et Athènes au Ve siècle av. J.-C. Il est conçu pour le jeu en solitaire avec des règles optionnelles permettant le jeu à deux, et non le contraire. La partie se joue en dix tours couvrant chacun trois années. Au premier tour, le joueur dirige les armées et flottes d'Athènes et tire au dé les actions obligatoires de son adversaire (exemple : attaquer telle ville avec tant de forces). L'originalité, qui fait le grand intérêt de cette simulation, vient de l'alternance de camp imposé au joueur ! Plus le joueur gère bien les intérêts de la ville dont il a la charge, plus la probabilité est grande qu'au tour suivant il doive changer de patrie et s'occuper de son ex-adversaire ! Et ainsi de suite… Le défi : prouver que l'on peut constamment être plus fort qu'une stratégie déterminée aléatoirement. Du fait des changements de camp, c'est un vrai combat contre soi-même, avec des leçons de modestie en perspective.



« ASL Solitaire » : lutte contre l'inconnu

C'est un jeu spécialement conçu pour le solo (Avalon Hill, 1995). Chaque partie se raccroche à un scénario historique. Le joueur choisit un camp, qui selon le scénario doit attaquer ou défendre. Le système de jeu gère l'adversaire (jet de dés pour chaque action). Le piment vient du fait que les unités non contrôlées par le joueur (leur force, leur zone d'arrivée…) demeurent inconnues jusqu'à ce qu'elles soient engagées. Le joueur entre ainsi vraiment dans la peau d'un officier confronté à une situation et un adversaire qu'il doit progressivement découvrir. On n'est pas loin des wargames sur ordinateur : les actions adverses gérées par le système de jeu sont écrites à l'avance, pondérées par des aléas, mais inconnues du joueur.

Des adaptations aisées

Toujours au niveau tactique, les règles des jeux de la série Great Battles of History (*Alexander, SPQR, Caesar, Lion of the North, The Three Days of Gettysburg, The Battles of Waterloo* : tous de GMT Games), bien que pas spécialement conçues pour le solo, lui laissent la porte ouverte.

En effet, elles reposent sur un système de commandement des troupes par des chefs aux capacités très finement précisées. Ces chefs agissent à tour de rôle, quel que soit leur camp, et leurs actions s'emmêlent. En leur donnant le rôle principal, ces jeux offrent au solitaire la possibilité de parties passionnantes. En effet, ne connaissant pas l'ordre exact d'activation des chefs (il est aléatoire, selon la capacité d'initiative de chacun), le joueur gère dans l'incertitude l'action de celui qu'il est en train de jouer, ce qui confère à sa partie un vrai dynamisme.

Il existe bien d'autres jeux que ceux cités, qu'ils soient conçus pour ou adaptables au solo (*Mosby's Raiders, Tokyo Express, RAF*…). De cette brève évocation, on retiendra que le wargame en solitaire a sa vraie identité. Il est différent du jeu sur ordinateur, car il permet de lutter contre soi-même et d'essayer toutes sortes de stratégies.

F. B.

Drumbeat

LUDOTIQUE

Aller simple pour sous-mariniers

« Moi qui vous parle, les gars, j'ai planté en 1940 deux torpilles dans un cuirassé anglais en pleine rade de Scapa Flow, avant de me faire coincer par ces saloperies d'escorteurs. J'ai entendu le chuintement des départs de torpilles, j'ai vu les gerbes des coups au but, j'ai perçu les craquements de la coque de mon cigare métallique broyé par les grenades anti-sous-marines... Ce qui ne m'empêche pas, aujourd'hui, de chasser les transports yankee sur les côtes américaines, car l'amiral Doenitz a déclenché en 1942 l'opération Drumbeat. »

Toucher le fond

Après *Bomber* et le B-17, après *M4* et le Sherman, après *U-boat* et le sous-marin type VII, voici *Drumbeat* (*U-boat II*) avec le sous-marin type IX. Même principe : vous commandez l'engin en question, et vous tentez désespérément d'arriver vivant à la fin de la guerre. Désespérément est le mot : les trois-quarts des hommes d'équipage des fameux U-boats sont restés au fond de l'eau ! Mais, en dehors de cette fin peu agréable (l'ordinateur ne parvient pas à vous arroser d'eau froide), le réalisme de l'ambiance est toujours hallucinant.

La mer est vaste et vous êtes... seul ? Impression trompeuse. Proies et menaces fourmillent. Réussir même une croisière est un exploit. Rattraper un pétrolier est illusoire sans ruses de Sioux. Échapper à un destroyer requiert une promptitude sans pareille dans la plongée, ou une chance insolente et un sang-froid diabolique dans le tir de vos poissons explosifs. N'oubliez pas non plus que la définition d'un engin comme le vôtre est « navire de surface capable de brèves immersions ». Comme dit l'auteur en légende d'une vue de votre passerelle (toutes les illustrations sont réalisées à partir de photos d'époque) : « Voici le centre nerveux de votre U-boat. Mais à 200 mètres de profondeur et toujours en descente, ce sont VOS nerfs qui souffrent. » René Vidmer a réussi là des jeux-documents, des films de guerre dont vous êtes le héros, mais dont la fin est des plus incertaines. Au point qu'à ma connaissance, *U-boat* et *Drumbeat* sont les seuls simulateurs de sous-marin où l'on n'est pas mécontent quand l'ennemi se fait rare.

Une double leçon se dégage de ces jeux : 1) Il faut être fou pour faire la guerre volontairement. 2) Si on y est obligé, mieux vaut être prudent et vivant qu'héroïque et mort (en général, non seulement c'est mieux pour vous, mais c'est aussi plus efficace !). Vous le saviez ? Eh bien, après *Bomber*, *M4* et *U-boat*, vous le savez par expérience !

- FICHE TECHNIQUE
- *Drumbeat* (*U-boat II*) est un jeu en anglais de Deadly Games, pour MacIntosh et pour PC-Windows.
- *Sujet* : au niveau tactique, la campagne 1942 des sous-marins allemands sur les côtes américaines.
- *Prix* : environ 350 F.
- ⊕ : Le réalisme de la tension psychologique imposée au joueur.
- ⊖ : Une disponibilité inégale selon les régions (voyez les Fnac).

Glory

Une école de wargame !

Glory se démarque nettement des productions récentes de GMT, et surtout du « monster » *Three Days of Gettysburg* sur la guerre de Sécession.

Vingt minutes pour apprendre à jouer

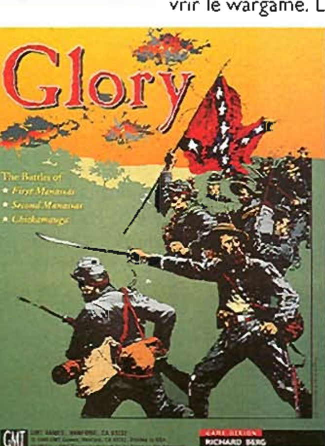
Avec seulement 8 pages de règles et un système de jeu simple et fluide, *Glory* permet au débutant de jouer sa première partie les pions à peine détachés. Le jeu n'en est pas pour autant simpliste. On y trouve les notions d'orientation des unités, de tir de réaction, de charge, de désorganisation ou de déroute qui lui confèrent une très bonne dose de réalisme. La principale originalité vient du système d'activation des unités : on place dans une coupelle l'ensemble des marqueurs d'activation (chefs) des deux armées, on les tire ensuite au sort un par un pour déterminer quelles unités peuvent agir (unités de même code couleur). Les parties sont très animées et pleines de surprises, chaque marqueur ne permettant d'engager qu'une moyenne de 4 pions, la réaction adverse peut arriver plus vite que prévue...

Idéal pour démarrer

Tout est fait pour simplifier la vie du joueur. Les pions sont clairs et toutes les aides de jeu figurent sur la carte. L'ensemble a le graphisme raffiné et coloré qui fait la réputation de GMT. Un exemple illustre le souci permanent du concepteur pensant aux joueurs : sur les marqueurs Déroute figurent les malus à appliquer au dé en cas de test de cohésion ou de combat. Un jeu accessible aux amnésiques en somme...

Glory est un jeu parfaitement adapté pour découvrir le wargame. Les batailles proposées (d'une complexité et d'une longueur croissantes), ainsi que quelques règles optionnelles bien pensées, permettent d'aller progressivement vers plus de subtilité, dans un wargame à l'intérêt sans cesse renouvelé.

F.B.



- FICHE TECHNIQUE
- *Glory* est un wargame en anglais édité par GMT Games.
- *Sujet* : 3 victoires sudistes de la guerre de Sécession : les deux batailles de Manassas (ou Bull Run, c'est la même chose) et celle de Chickamauga.
- *Échelle* : 1 pion par brigade, 1 tour pour 45 minutes et 1 hex. pour 225 mètres.
- *Matériel* : 2 cartes, 400 pions et marqueurs (2 tailles) avec sachets de rangement, 1 aide de jeu.
- *Nombre de joueurs* : 2 (voire 1 seul).
- *Temps de jeu* : de 2 à 6 heures.
- *Prix* : environ 300 F.

LE CHOUCHOU DES BOUTIQUES

LE PION MAGIQUE (CAEN)

Cry Havoc et Cie

Notre première excursion en province est pour Caen *. Jean-Pierre Wadoux, du *Pion Magique*, recommande aux joueurs souhaitant découvrir le wargame des jeux en français bénéficiant d'une bonne présentation, et de préférence des jeux tactiques, plus concrets. Dans ces conditions, un choix s'impose : *Cry Havoc*, puis *Siège*. Si un rôliste imprégné d'*AD&D* désire conserver un décor fantastique, il y a les *Dragon Noir*, et pour qui veut passer au niveau stratégique, voilà *Croisades*.
Côté moderne, la série d'Eurogames *Rostov/Kharkov*, *Moskva* et *Kursk* d'une part, les jeux de The Gamers traduits par Oriflam d'autre part, peuvent répondre à la demande.
Il manque malheureusement un bon napoléonien en français. Dommage que, sur le modèle de *Grands Stratèges*, il n'existe pas un jeu multiscénario donnant un parfum historique à ces règles ultra-simples. En revanche, côté aérien, *Les Ailes de la Gloire* intéresse même des joueuses.
Si le joueur est accroché, il est temps, dans une deuxième étape, de l'initier à un grand classique : *Advanced Squad Leader*. *ASL* bénéficie en effet d'une bonne traduction, et surtout d'une foule de scénarios qui (malgré l'abondance des règles) évitent de devoir explorer de nouveaux concepts chaque fois qu'on veut simplement changer de décor. Par bonheur, plusieurs éditeurs semblent avoir compris la nécessité de créer des jeux à nombreux scénarios, ou des familles de jeux partageant les mêmes règles, et de préférence des règles simples, pour amener au wargame une nouvelle génération de joueurs.
Dans le même but, se réjouit Jean-Pierre Wadoux, il faut saluer l'arrivée de simulations historiques sur ordinateur et de jeux de cartes, qui font découvrir en douceur le wargame à de nombreux amateurs potentiels.

* Et ne répondez pas « Je vous dirai pour quand si vous me dites pour où », moi aussi j'aime Devos, mais c'est pas le sujet !

Double page présentée par Frank Stora, avec l'aide de Frédéric Bey.



Inspirations...

... pour meneur de jeu en mal d'idées

La série des séries

Les grandes séries américaines de 1970 à nos jours est le troisième volume que Huitième Art consacre aux feuilletons anglo-saxons. Entre autres choses, il contient des articles très intéressants sur *Aux frontières du réel*, *Twin Peaks*..., mais aussi sur des choses moins connues (*V* ou *Max Headroom*), ou d'un intérêt moins immédiat pour la plupart des rôlistes (*Columbo* et tout un tas de séries policières). Comme les deux volumes précédents, ça vaut le coup de l'acheter ne serait-ce que pour les photos, qui sont en elles-mêmes une source d'inspiration non négligeable (« et alors, vous voyez ça... » ou « mon PNJ ressemble à ce type-là »). Et comme les textes sont souvent très « inspirants », eux aussi, vous auriez tort de vous priver. Seul regret : c'est un peu cher (348 F). Mais quand on aime, on ne compte pas...



Universalis

Micro-inspi musique

Depuis le temps que je vous parle de musiques de films, vous devez être convaincu que c'est un bon moyen de mettre de l'ambiance dans vos parties. Et donc, voici une adresse que vous auriez tort de négliger si vous êtes sur Paris : Ciné Musique, 50 rue de l'Arbre-Sec, dans le Ier arrondissement. Il serait peut-être excessif de dire qu'ils ont toutes les bandes originales de tous les films de la création, mais en tout cas, ils ont tout ce dont un rôliste peut rêver. Ainsi, à mon dernier passage, j'y ai récupéré une version pleine de morceaux inédits de la musique des *Aventuriers de l'Arche perdue* (qui devrait aussi se trouver dans les Fnac). C'est toujours un fond sonore efficace pour tous les scénarios d'aventure, situés ou non dans les années vingt... J'y ai aussi trouvé une version longue de la bande originale de *LadyHawke* (note pour nos plus jeunes lecteurs : un excellent film de fantasy, sorti en 1985, et que vous avez tout intérêt à louer au vidéo-club du coin). Elle est étrange, pas vraiment médiévale, mais tout à fait dans l'esprit « aventure épique ». Utilisée avec modération, elle sera très efficace... Cela dit, je vous conseille de vous précipiter : elle n'est disponible qu'en petites quantités.

Du sang, de l'or et des truands

Le décor de **Sous l'aile noire des rapaces**, de Pierre Siniac (Rivages/Noir), intéressera peut-être plus les wargameurs que les rôlistes. Cet excellent roman se déroule en pleine campagne de France, en juin 40. Les Allemands arrivent, la population panique et le pays se désintègre. Suite à une erreur administrative, un fourgon blindé de la Banque de France, bourré de lingots d'or, part sur des routes pleines de réfugiés. Une bande de truands venus d'un peu partout part à sa poursuite... Tel quel, je ne vois pas trop pour quel jeu ça pourrait servir, mais en modifiant légèrement les dates et les lieux, c'est un scénario contemporain tout rédigé. Et puis, c'est une magnifique galerie de portraits, pleine de malfrats professionnels et de salopards d'occasion, qui ne demande qu'à être exportée dans les années vingt... **Total Khéops**, de Jean-Claude Izzo (Série noire) est beaucoup plus classique, mais tout aussi efficace. Petits délinquants, flics qui se prennent pour des cow-boys, immigration (mal) vécue au quotidien, règlements de comptes dans le Milieu... Il y a de quoi faire ! N'importe quel MJ doté de deux sous de créativité pourra moissonner là de quoi rédiger une demi-douzaine de scénarios. En revanche, à part *Trauma*, il n'y a aucun jeu qui permette de rejouer telle quelle cette sinistre histoire, située dans le Marseille d'aujourd'hui. En revanche, rien ne vous empêche d'essayer de la transposer à l'autre bout de l'espace-temps... Et puis, vous pouvez aussi faire une infidélité à votre jeu préféré et utiliser, le temps d'une soirée, *Simulacres* ou *Gurps*. Croyez-moi, le jeu en vaut la chandelle !

Une touche d'horreur

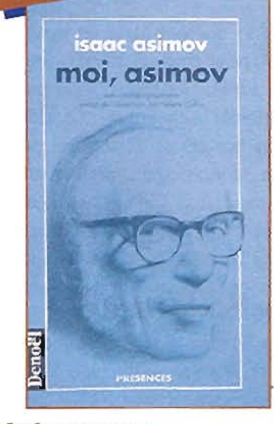
Les sœurs de la nuit, de John Pritchard (Pocket/Terreur) est l'exemple type du petit bouquin d'horreur efficace, voué à faire une brève et obscure carrière en France, et qui ne demande qu'à faire un petit saut sur la table de chevet d'un MJ en mal d'idées. Il y est question de sorciers immortels qui charcutent les clochards d'une petite ville anglaise pour accomplir des rituels malsains (et aussi, il faut bien le dire, un peu pour le plaisir). Rien que de très classique, mais Pritchard arrive à faire monter l'ambiance en accumulant les petits détails, jusqu'au moment où on arrive presque à y croire... Très bien pour n'importe quel jeu contemporain-fantastique, mais particulièrement utilisable avec *Kult* – ou *L'appel de Cthulhu*, si vous fonctionnez au niveau « primitif » des Gardiens des arcanes.

Et un ovni, un !

J'ai un peu hésité avant de vous parler des **Tanathonautes** de Bernard Werber (Livre de Poche). Oh, ce n'est pas à cause du thème ! Il est parfaitement exploitable : dans un futur proche, une bande de chercheurs un peu cinglés se lancent dans l'exploration de l'au-delà, en utilisant des cobayes qui sont encore plus frappadingues qu'eux. Ce qui risque de déconcerter, c'est la manière dont il est traité. Un peu conte philosophique, un peu récit satirique, un peu roman à suspense... Le cocktail, qui fonctionne très bien sur le papier, risque d'être beaucoup moins efficace autour d'une table de jeu. Mais si vous êtes sûr des réactions des joueurs, pourquoi pas ? Il ne vous reste qu'à trouver un jeu avec lequel utiliser l'intrigue. Et là, honnêtement, je ne vois pas bien... Ce qui vous laisse un champ très large, allant de *Magna Veritas* (pourquoi pas ?) à *Cyberpunk* en passant par tous les jeux d'horreur. En fait, vous pourriez même ressortir votre vénérable exemplaire de *Paranoïa* !

Tristan Lhomme

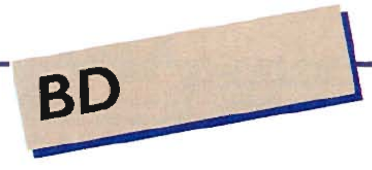
SF-Fantasy



I click as I move

Isaac Asimov appréciait tout particulièrement – c'est un euphémisme – de parler de lui. **Moi, Asimov**, son autobiographie, se présente sous la forme d'un épais volume de plus de 600 pages, divisé en courts chapitres traitant chacun d'un sujet précis, le tout dans un ordre approximativement chronologique. Cette structure autorise une lecture fragmentaire – une qualité, en regard de la longueur de l'ouvrage. Quant au contenu... Eh bien, Asimov se montre égal à lui-même !, c'est-à-dire assez imbu de sa personne, mais avec humour. Parfois agaçant, souvent amusant et toujours intéressant, il parle de sa vie, de ses œuvres, de ses centres d'intérêt, des gens qu'il a rencontrés, du milieu de la SF à diverses époques, etc. Kaléidoscope de confessions et d'opinions, d'anecdotes savoureuses ou tragiques, *Moi, Asimov*, outre son intérêt historique évident constitue une bonne source de conseils pour les auteurs en herbe – ainsi que pour les MJ. Loin d'essayer d'apprendre à qui que ce soit la manière de créer, de structurer et de raconter une histoire, Asimov parsème son texte de notations qui, toutes, se ramènent à la même règle d'or : *il n'y a pas de règle d'or applicable à tous*. Chacun doit se forger ses propres outils, inventer ses techniques personnelles, le tout en tenant compte de ses limites. Et, mine de rien, derrière sa façade de vantardise et d'autosatisfaction, c'est à une leçon d'humilité que nous convie le bon docteur, une leçon qui pourrait se résumer par ces mots : « C'est vrai que je suis très doué, et j'en tire du plaisir, mais si j'ai réussi, c'est par mon travail. » (Denoël « Présences ».)

Mais le docteur est d'or est un recueil mêlant nouvelles et matériel critique. L'absence de sources bibliographiques rend difficile d'en identifier la provenance, mais il semblerait qu'il s'agisse principalement de préfaces pour des anthologies et d'éditoriaux pour *Isaac Asimov's SF Magazine*. L'ensemble est tout à fait intéressant, et constitue un complément instructif pour *Moi, Asimov*, certains thèmes étant en effet abordés sous des angles différents par les deux ouvrages. (Pocket « Science-fiction » 5621.)



Destinations crépusculaires

Hurlegriffe, qui réunit une dizaine de nouvelles de Joëlle Wintrebert, permettra à nombre d'entre vous de découvrir l'œuvre de l'un des rares auteurs femmes à avoir marqué la SF française – une œuvre cruelle et violente, qui a pour principaux thèmes l'enfance, l'exploitation et les questions d'identité sexuelle. Ces textes parfois empreints d'un lyrisme barbare effréné font partie de ceux que l'on n'oublie pas. Recommandé. (Encrage/Destination Crépuscule « Lettres SF » 1.)
Serge Lehman nous présente lui aussi un recueil, mais ce qui caractérise **La sidération**, c'est la manière astucieuse dont les nouvelles composant l'ouvrage sont liées au sein d'un contexte global à l'échelle galactique. Les textes se répondent les uns aux autres – et renvoient à *La Loi majeure* et *Hydres*, deux romans publiés voici quelques années au Fleuve Noir, sous le nom de Don Hérial histoire de brouiller les pistes. Un recueil de bonne cuvée, un auteur à suivre. (Encrage/Destination Crépuscule « Lettres SF » 2.)
L'association DC, coéditrice de la collection ci-dessus, vient également de publier le troisième volume de son anthologie annuelle **Destination Crépuscule**, avec notamment des textes de Lehman, Raveau, Delsemme, Ruaud, Sylvie Denis & K.H. Ramsey, etc. (55 F). Signalons également la parution d'une novella de Pierre Stolze, **La maison Usher ne chutera pas** (32 F). Alors que « Lettres SF » bénéficie d'une distribution en librairie, ces deux ouvrages se commandent à l'adresse de l'association. (Destination Crépuscule, 110 rue d'Offémont, 60150 Le Plessis-Brion.)

De quelques héros

Patrick MacNee, qui joue John Steed dans *Chapeau melon et bottes de cuir*, a écrit, au milieu des années 60, **L'article de la mort**, un roman mettant en scène les personnages de la série en question. Le résultat est tout à fait à la hauteur d'un bon épisode avec Emma Peel : humour, action et joyeux délire. A noter que vous y apprendrez tout sur le fonctionnement d'un grand quotidien d'avant l'ère informatique. (Huitième Art.)
Autre interprète d'un héros mythique, William Shatner a signé un certain nombre de romans consacrés à l'univers du Tek, situé dans le proche futur. **Le laboratoire**, efficace livre d'action où dominent les dialogues, ne brille pas par son originalité, mais les amateurs de polar violent et un tantinet cyberpunk devraient y trouver leur compte. (Ifrane Éditions.)
« Par la barbe d'un bouc vert ! » En dépit de ce juron grotesque – en français dans le texte –, Jules de Grandin, détective de l'occulte, est un personnage tout à fait sérieux, né dans Weird Tales durant les années 20 sous la plume de Seabury Quinn. **Le Sherlock Holmes du surnaturel**, nous offre trois aventures tout à fait adaptables pour *L'appel de Cthulhu*, avec quelques scènes très fortes qui vous feront frémir, vos joueurs et vous. (Fleuve Noir « Superpoche ».)

Roland C. Wagner



Civilisation perdue...

C'est la civilisation maya, disparue peu avant l'an mille de notre ère, qui sert de cadre à **Tongue Lash**, le chouchou du printemps. Mais, il s'agit d'une civilisation maya qui aurait évolué jusqu'à notre siècle et même un peu plus loin, tout en perpétuant des coutumes héritées de son glorieux passé. Bref, c'est dans un monde de cybersoft quelque peu décadent que nous entraine cet album, à la suite d'un détective privé (habituel personnage de vos nuits de jeu) et de son associée/secrétaire/femme de cœur (Ah ! Zelda...). Deux doigts de cyber, un soupçon d'érotisme, un zeste de cynisme, pour vos prochaines parties (*Simulacres* ou un dérivé « light » d'un jeu cyberpunk devraient faire l'affaire).

Comme le temps passe...

Comment sera demain ? Cela pourrait être le règne des **Grendels**, les guerriers parfaits. Après l'Accident (bombe, virus, météorite...), le monde dévasté appartient aux plus forts : aux Grendels. Quatre volumes de cette série made in USA sont déjà parus en français, qui pourraient servir de sourcebook à *Bitume* ou tout autre jeu de post-catastrophe. C'est à la fois de l'humour grinçant et du pur baston, avec des personnages à mi-chemin entre des chevaliers jedi mal dégrossis et des samourais qui feraient de la politique...
À propos de Jedi, *Star Wars*, la saga BD, continue avec le volume 4 de **L'empire des ténèbres**. Depuis le droïd de Troie à la mode rebelle, jusqu'aux sept Jedi noirs de l'apocalypse, ça se lit – et se joue – sans respirer. De l'action, rien que de l'action !
Enfin, c'est dans l'espace profond que se déroule **Cryozone**, huis clos sur fond de vaisseau-monde. Imaginez que vous êtes l'un des gardiens d'un immense vaisseau spatial où dorment pour plusieurs années des milliers de colons d'hypothétiques planètes, de l'autre côté de Proxima Centauri. Soudain, votre cargaison de paisibles pèlerins refroidis à l'azote liquide se réveille, transformée en vampires stellaires avec un but unique dans la vie, manger la vôtre (de vie) ! À suivre, avec impatience...

Voyage, voyage

Avec **Les Potamoks**, vous partirez à la découverte d'un univers inconnu, une *Terra incognita* qui pourrait presque servir de base a un développement avec *Guildes*, le nouveau-né de la famille Multisim. Si l'argument n'est pas tout à fait le même, les personnages, leur errance, la soif de découverte et les étranges autochtones qu'ils rencontrent s'intégreraient bien à l'ambiance de ce jeu de rôle tout-beau-tout-neuf.
Dans **Les chroniques de Panchrysia**, c'est à une autre sorte de voyage que les lecteurs-joueurs sont conviés. Panchrysia, c'est la ville tout en or, celle dont l'entrée est cachée, comme le dit un livre mystérieux, quelque part à Prague. Celui qui garde la porte, celui qui décidera si vous êtes digne de la franchir, celui-là est un nain, infirme, difforme, monstrueux sous certains aspects. Pourquoi ne pas envoyer vos joueurs sur la piste de cet or, avec *L'appel de Cthulhu* ou *Chill* ? Le trajet est long, l'arrivée incertaine... peut-être y a-t-il la mort, la folie... ou l'immortalité au bout ! Très onirique, tout simplement.
Vous avez dit « immortel » ? C'est certainement de cela dont il s'agit dans **L'esprit de Warren**, un tueur en série sur fond de fantastique-contemporain. Warren Wednesday, mort dans la chambre à gaz il y a 24 ans, ne peut pas être celui qui signe du double W ces meurtres quasi rituels. Et pourtant, il va commettre son dernier crime, celui qui le libérera ou l'enfermera à jamais dans la folie et la solitude. C'est une ambiance parfaite pour un *Appel de Cthulhu* sans le mythe, pour une soirée d'enquête réservée à vos meilleurs joueurs, ceux qui ont déjà vu tous les épisodes de *Aux frontières du réel*. À ce propos, M6 a depuis quelques mois déjà la bonne idée de nous en passer trois épisodes tous les samedis soir. Si vous êtes en panne d'idée, c'est un vrai catalogue de tout ce que le fantastique peut apporter dans un scénario, tous jeux confondus.
Dans le même registre, venez visiter **Le club des momies**. Ce cercle très fermé de gentlemen écossais, férus de connaissances anciennes, de Kabbale ou autres formes d'ésotérisme, poussent leurs recherches dans des directions qui vont les mettre à portée d'un secret trop dangereux pour eux. Il faudra toute la froide logique d'Allan Fox (ou de vos investigateurs) pour démêler le vrai du faux, le sacré du profane, et empêcher que « la porte » ne s'ouvre, celle d'où tout peut surgir, le bien, le mal, ou quelques souvenirs anciens et douloureux... Une bien belle reprise d'un cycle, celui du *Livre maudit*, que l'on pensait terminé...

Quelques classiques

Les héritiers du soleil reviennent, toujours signé Convard, mais avec l'intervention de Mosdi (celui de *L'île des morts*), pour un scénario sur fond de pyramides, mais surtout avec un regain de fantastique et de mythologie égyptienne. Si vous aviez aimé *Le vallée des rois*, le jeu de rôle de la série *Premières Légendes*, c'est peut-être l'occasion de reprendre vos campagnes d'Égypte personnelles.
Enfin, **Masquerouge** revient. Encore sur le thème de la petite histoire de l'Histoire de France, Cothias évoque pour nous l'amitié naissante entre Arianne de Troil, la guerrière ombrageuse, et Louis XIII, roi de France de son état. Il y a là quelques beaux PNJ, quelques superbes idées et surtout des dialogues, à replacer. .

André Foussat

Fleuve (Noir) en crue

Décidément, le Fleuve Noir semble vouloir s'installer en position de leader pour ce qui concerne les romans dérivés de jeux (de rôle ou non). Car après *Les Royaumes oubliés*, *Ravenloft* et *Shadowrun*, voici venir trois nouvelles séries du même ordre. Avec la **Trilogie des Chroniques** commence la réédition de *LanceDragon*, de Weis & Hickman, qui comblera les amateurs de donjons et de dragons : de la fantasy de qualité. **L'arène**, premier titre d'une collection consacrée à *Magic : L'Assemblée*, est un cran en dessous, car trop schématique : un livre qui sonne creux. Enfin, si vous tenez à lire du space opera belliqueux, mieux vaut vous procurer un Perry Rhodan (dont le 120ᵉ titre, **Les temples de Tarak**, vient tout juste de paraître) plutôt qu'un volume de *Battletech*. Allez-y voir si vous ne me croyez pas.



Pile de BD en avril, en mai fera jouer

- **Tongue Lash.** Randy, Lofficier et Taylor ; Soleil.
- **Grendel Tales,** *L'ultime sacrifice*. Macan et Biukovic : Dark Horse.
- **Star Wars, L'empire des ténèbres**, T4. Veitch et Kennedy ; Dark Horse.
- **Cryozone**, T1 - *Sueurs froides*. Cailleteau, Bajram et Breton ; Delcourt.
- **Les Potamoks**, T1 - *Terra incognita*. Sfar et Munuera : Delcourt.
- **Les chroniques de Panchrysia**, T2 - *Les rêves*. Ferry et Pombal ; Le Lombard.
- **L'esprit de Warren**, T1 - *La dix-neuvième victime*. Brunschwig, Servain et Guth ; Delcourt.
- **Fox**, T5 - *Le club des momies*. Dufaux et Charles ; Glénat.
- **Les héritiers du soleil**, T8 - *Illusion*. Convard, Mosdi et Bihel ; Glénat.
- **Masquerouge**, T7 - *Le bon plaisir*. Cothias et Venanzi ; Glénat.

Petites annonces

ACHATS

— Ach. 150 F + port « House Marik » pour Battletech, édit. Fasa n° 1622 Guillaume Leprevost – 1344, rte. Bretagne – 14790 Mouen. Tél. : (16) 31 80 64 81.

— Achète figurines Warhammer (Hauts Elfes). Miolane Jean-Baptiste – 11, allée François Jacob – 78530 Buc. Tél. : (1) 39 56 95 74.

— Ach. Dragon 0 et 1 sup. AD&D Eauprofonde et Le Nord et autres sup. AD&D. Tél. Brian au : (1) 39 57 60 82.

— Ach. 150 F + port Guide Fasa Battletech n° 1622 « House Marik ». Guillaume Leprovost – 1344, Rte de Bretagne – 14790 Mouen. Tél. : (16) 31 80 64 81.

— Ach. 1ère Légendes Celtiques + scénarios. Olivier au : (16) 23 65 30 73 (02) après 18h00.

— Ach. Gadgets Comiques pour Mercenaires, accepterai photocopies. Contacter Théo au : (16) 41 65 35 56 vers 19h 30 (49300 Cholet).

— Rech. et donc ach. Atlas de Trégor Urgent ! Contacter Arnaud au : (16) 99 38 83 48 rép. (35700 Rennes).

— Ach. Dark Alliance Vancouver. Même si vous ne vendez pas, contactez moi : j'ai besoin d'infos. Demandez Philippe au : (16) 21 77 66 52 après 20h.

— Achète jeux de plateau et wargames anciens et récents. René Battle – 2, impasse du Cerf, lot du Lac TM2 – 66210 Matemale. Tél. : (16) 68 04 47 64.

— Ach. Blood Bowl + Équipe Humain, Orques, Gobelins en plomb + armée Wh. Skaven. Envoyer liste + tél. à Stef – 4, rue des Arts -95620 Parmain.

— Ach. tout Shadowrun, JRTM, RM, AdC (règles, sup., etc.). Envoyer liste + prix à Chaton Pascal – 12, rue Tanneries – 88700 Rambervilliers.

— Achète les premières fig. Citadel sur socle plomb années 80, 85. Pour tout contact Mr Khames au : (16) 67 59 16 59.

CLUBS

— Le Pourvoyeur d'Âmes cherche débutants ou confirmés mais motivés. JdR uniquement. Samedi AM. MJC – place 8 Mai 45 BPS – 59880 St-Saulve.

ÉCHANGES

— Éch., vds cartes Magic, Middle Earth, Kabal, Intervention Divine + nbreux jeux de rôle. Sean-François Villecourt tél. : (1) 60 78 86 49 rép.

— Éch./vds Vamp. + Storm + N. Prowl. + AdC + Talislanta. EarthD. + nbx JdR + ext. contre Atlantis (Bard Game) + Wraith. Guy le w. end au : (16) 47 93 07 60 (37).

— Éch. cartes Star Wars. Envoyez vos listes à Christophe Abadi – 5, rue Henri Martin – 92600 Asnières. Tél. : (1) 40 86 28 15.

— Éch. cartes Star Trek, Wyvern, SimCity, Hyborian Gates, Guardians. M. Dehaynin Ludo – Résidence Verboise, 65 R. 19 Janvier – 92380 Garches.

— Éch. cartes Spellfire VO. Tél. : (16) 68 84 17 25. Jérémy Pattou – 15, rue du Riberal – 66130 Corbere-les-Cabanes.

— Éch., vds Magic, Middle Earth, Kabal, Jyhad, Star Trek. Franck Chancerel – 62, rue Jean Argelies – 91260 Juvisy. Tél. : (16) 92 12 27 74 répondeur.

— Échange, vends, achète cartes Middle Earth, Spellfire et Magic. Tony au : (16) 54 24 18 53.

DIVERS

— Illustrateur type Mangas, Méd-Fan. propose ses services. Rens : Bringel Philippe – 24, av. DMC – 68200 Mulhouse. Tél. : (16) 89 32 20 88.

— Je peins vos figurines d'Heroic fantasy & de SF. Échantillon visible sur rdv. Prix inc. François au : (1) 40 30 95 76 après 17h.

— Pour Warhammer et Warhammer Battle : Le Grimoire est disponible en boutique n° 14 et 15 ! A ne pas manquer, un article sur les Dieux !

— Je peins toutes vos figurines échantillon gratuit sur demande. Laurent au : (16) 61 90 24 89.

— Dessinateur et auteur nouvelles, scén. LG, Simulacres... cherche zine. Écrire à Pinguet Kévin – Bât. A1, n° 29 Les Chartreux – 03000 Moulins.

— Vds zine techniques de peinture avec photos, et donne cours sur Paris tous niveaux. A. Richard – 63, bd de Strasbourg – 75010 Paris.

PARTENAIRES

— Cherche joueurs Warhammer 40 000 sur Paris, 1 500 points minimum. Contacter Bork au : (1) 46 59 02 92.

— Garçon 11 ans découvrant JdR cherche partenaire même âge région nord Seine et Marne. Matthieu Sales – 6, imp. Normandie Niemen – 77400 Lagny.

— Cherche joueurs tous jeux de rôle, plateaux, wargames sur Chalon/Saône, Lons-le-Saulniers, Louhan. Contactez greg au : (16) 85 75 19 40 (71 ou 39).

— Cherche ligue Blood Bowl sur Perpignan et alentours. Demander Serge au : (16) 68 51 84 51 ap. 18h (66000).

— Vieux MJ en exil cherche joueurs sur Mulhouse et env. (AD&D, Cthulhu, JRTM, 007, Berlin, Warhammer, Gurps...). Christian au : (16) 89 06 38 70.

— Cherche MJ pour tout JdR et pour m'initier, dans Bruxelles. Contacter Olivier, 13 ans au : (19) 2 267 94 95

— Cherche MJ, joueurs & joueuses 17 ans et + pour JdR, Wh 40K, Space Marine sur Oyonnax & environs. Sandro au : (16) 74 73 78 83 (01100).

— Cherche MJ, joueurs et joueuses pour JdR sur Saint-Avold et environs. Contacter David au : (16) 87 94 54 80 (57500 Saint-Avold)

— Cherche MJ, joueurs & joueuses pour JdR sur Aulnay-sous-Bois. Contacter Yazid au : (1) 43 85 23 76 heures de repas.

— Cherche MJ joueurs & joueuses pour JdR sur Ploërmel et environs. Contactez Pascal au : (16) 97 22 69 70 (56340 Mauron).

— MJ cherche joueurs (euses) adult. voulant explor. contrées hostiles, règles simples & ireal. François au : (1) 40 30 95 76 ap. 17h.

— MJ JRTM rech. partenaires 14-16 ans pour JdR et Whr 40K sur Pontarlier et alentours. Jérémy au : (16) 81 46 67 40 (25300).

— Cherche joueurs/joueuses sérieux pour parties JdR/JdP/JdC/ wargames, gros Bills s'abstenir. Christophe au : (16) 44 86 95 11 (60200 Oucreil).

— Joueur 27 ans rech. partenaires sur Gradignan (33) pour Vamp. Neph. Wh. Elric Guildes etc. à domicile. David au : (16) 56 89 15 34.

VENTES

— Vds, échange cartes Doomtrooper : Base, Inquisition, Warzone, Mortificator. Uniquement Dijon. Tél. Florian : (16) 80 43 08 10 (21000).

— Vds 1ère éd. Shadowrun (80 F) + vds, éch. cartes Kabal + cherche Guide S. des Rues Contacter Mathias au : (16) 67 47 56 07 (34570).

— Vds pour AD&D : Combats & Tactics et Skills & Power, vds Macho Women With Gun tout neuf à -30 % ! François au : (16) 78 53 67 75 merci !

— Vends Shadowrun 2e éd. 175 F + Table Ronde parfait état 100 F. Virgil au : (1) 45 36 84 36.

— Vds Shadowrun 2e éd. + écran neuf. Tél. Morgan au : (1) 45 37 15 40 vers 20h.

— Vds Codex Eldar Seigneur Phenix Scorpion pour Wh. 40 000. Prix à débattre. Tél. Samy au : (1) 42 53 78 31 (92).

— Vends L. Garou, L. de Base + armée complète Space Marine pour Wh. 40K avec 2 Codex prix : 1155 F vendu 700 F. Appeler David au : (1) 48 72 02 25 (dans le 94).

— Vds coll. comp. Magic 550 cartes neuves val. ach. 8000 F vends 5500 F. Tél. David au : (1) 30 53 03 33 soir. Laisser message, prix négociable.

— Vds Gurps + Japan VO + Détective Conseil + sup. + JB 007 + « Q » + Chill JdR. Bertrand au : (1) 45 24 64 33.

— Vds D&D Expert Rulebook 260 F AD&D2 SC, Crystal Spheres R, Dark of the Moon, Night of the Walking Dead, The Eternal Boundary. Tél. : (1) 47 74 56 12.

— Vds ASL + Traduction + Beyond Valor 400 F, SPQR VF 225 F, les deux à 575 F. Éch. ou ach. Armée Epic. Contacter Lionel au (16) 87 24 41 72.

— Vds Junta, Kharkov, D-Day, Kursk, Full Metal Planète, GD'40, 7th Fleet, collection complète Jyhad. Alexandre au : (1) 43 08 67 85.

— Vds AD&D : DL6-7, Bte Royaumes Oubliés, JB 007, Paranoïa et livres dont vous êtes le héros. Xavier au : (1) 30 64 57 91

— Vds règles + écran Bloodlust + sup. 1 à 6 état neuf, détail possible. Alexandre au : (1) 47 27 91 13.

— Vds warg. Sorcier (BOF), Vallée des Rois (90 F), 2 starter Int. Div. (60 F). Demandez Stefan au : (16) 76 65 26 46 (38).

— Vds K7 VHS, Cd's, BD ayant pour thèmes le Cyberpunk et l'Heroic fantasy : Lodoss, Cyber City, etc. Frédérico au : (16) 21 83 59 76 (62200).

— Vds 155 cartes Spellfire 1ère edition en VO 100 F. Tél. Cédric au : (16) 98 24 91 03 (29400)

— Vds Torg + 3 suppléments : Terre Vivante, Empire du Nil et Grimoire Pixaud le tout 450 F. Tél. Samuel au : (16) 79 28 18 54 le soir (73800).

— Vds figs Wh. 40K peintes et décors 30 mm. Liste et photos contre 2 timbres à Guillen – 32, Pas du Désir – 75010 Paris. Tél. : (1) 42 46 73 85

— Vds plus de 90 cartes Bull Run 50 F. Contactez Christophe au : (1) 39 34 75 33.

— Urgent ! Vds B. XVIII + écran + Berlin Confidentiel tb. état. Tél. David au : (1) 69 41 94 70

— Vds Cyberp. 2020, Battlebook Tie VS LX, sup. Star Wars (Étoile Noire, Shantilope), Livres dt. vs. êtes le héros. Guillaume tél : (1) 43 97 48 22.

— Vds Armée Chaos Warhammer prix très intéressant environ 80 figurines. L'armée est peinte ! Tél. Nicolas au : (1) 45 90 28 05 le soir dép. 94.

— Vds SPQR VF tt neuf jms servi 250 F franco ! + sup. Ars Mag. VF, VO. Ach. Campaigns (sup. Space Hulk). Julien au : (16) 27 66 98 92 week-end (59570).

— Vds Warhammer JdRF Campagne Impériale + écran + feuilles perso + 5 scénarios tout neuf val. 1500 F vendu 750 F. Tél. Christophe au : (16) 89 71 54 01 (68280).

— Vds RVLFT + Dark Sun (boites) + nombreux suppléments pour AD&D2 le tout bon prix, bon état. Marc au : (1) 47 78 71 97.

— Vds JdR & additifs : Stormbringer, Hawkmoon, Appel de Cthulhu, Jorune, Œil Noir, JRTM, etc. Tél. : (1) 34 60 25 55 ou bur. au : (1) 30 62 52 98

— Vds Battletech 150 F, sup. Cyberpunk (Solo of F., Nightcity, Prot&Ser, CHR02) 300 F ou éch. contre Space Marine. Tél. (16) 27 91 02 65 (59234).

— Vds Torg + 3 sup. + 3 scén. + écran 195 F, Suprématie + extension 70 F. Écr. V. Barz – 7, rue Ph. de Girard – 80000 Amiens.

— Vds, éch., ach. cartes Magic VF 4ème édition. Contacter Gaël au : (16) 26 97 65 75

— Vds INS MV 120 F + écr. 40 F + ext. n° 1, 4, 5, 6 : 60 F par ext. + Daemonis Compendium 90 F, exc. etat. Tél. Olivier au : (16) 32 21 32 68 (27200)

— Vds AdC + Masques + Scénar + Années Folles, JRTM + Scénar, Romel, 2 BD, Diplo, Super Gang, revues anciennes, divers aides petit prix. Tél. : (16) 91 08 38 84 (13).

— Vds Ambush (VF) 250 F Ancients 2 : 125 F Ancients Empires 200 F règles fig : Kadesh 75 F Volley & Bayonets (1700-1900) 60 F. Tél. : (16) 21 70 90 59.



— Vds JRTM + sup., Space Marine + Ork, Space Crusade, Scales, RuneQuest. Demander Guillaume au : (1) 64 61 73 32.

— Vds Bitume MK5 + écran + Par-Brest + Pizza -Pig. (250 F) be. + Viking (Rolemaster) VO 75 F be. + Aftermath VO 150 F tbe. Luc au : (1) 47 67 04 46.

— Vds Titan Legion + sup. Armée de l'Imperium (tbe.) 350 F au lieu de 625 F + 120 cartes DoomTrooper. Tel. : (16) 97 44 78 75 (56610 Arradon)

— Vds sup., règles pour Mutant Chronicles, Cyberpunk, Superworld, Amber, Tatous, figurines. Bon état, bas prix. Tél. Franck le soir au : (1) 47 86 33 91.

— Vds cartes Star Wars « Rebellion » ou échange contre cartes « Empire ». J-François au : (1) 53 80 21 55 (rép. si absent).

— Vds cartes Doomtrooper et Opération Blast de base état neuf 50 %. Contacter Xavier au : (1) 64 52 25 06.

— Jouez immédiatement a Kabal ! Pack INI (120c/190F) et pack EVA (360c/490 F). Stephane Pierron – 26, R de la Gare – Auenheim 67480 Roeschwoog.

— Vds cartes + Mat Magic, sup. Star Wars, Kult (tbe). Contacter François au : (16) 79 37 58 30 (73400)

— Vds et éch. JdP et JdR, cartes Magic, Doom, Last Crusade, Kult, Dixie, Eagles, etc. Écrire à Chiorino – 10, rue du Drac – 38000 Grenoble.

— Vds WiF 5e éd. + Annuel + F Alliance + Africa AFL 600 F autres wgs. Liste sur demande. Frédéric au : (1) 49 44 29 19 après 20h 30 (86).

— Vds JdR + ext. : Star Wars, AdC, Stormbringer. Et warg. : SL + ext. Okinawa... Aussi revues : CB, White Dwarf. Franck au : (16) 80 55 19 97 après 18h (21).

— Vds Warhammer + Repose sans Paix : 200 F, 345 cartes Spellfire : 200 F, bon état. Contacter Romain au : (16) 58 74 95 33 (40100).

— Vds Pendragon + écran 180 F, D&D 130 F, Nephilim + écran + 1 sup. 230 F. Contacter Alex au : (16) 56 26 74 85 après 18h (33 Biganos).

— Vds plusieurs collec. complètes Magic + lot de cartes. Laurent au : (1) 39 52 65 03 (Paris).

— Vds JdR et wargames (RuneQuest + Genertela, JB 007, Vikings, Afrika, Air Superiority) 120 F. Erbland B. – 5, Les Bergeronnettes – 68210 St-Ulrich.

— Vds jeu Magic = 100 cartes (Blanc, Vert, Art.) d'une val. de 800 F : 500 F. Liste sur envoi d'une env. timbrée. Tél. : (16) 81 46 67 40 (25300).

— Vds pour Whr 40K 20 Orks + 40 Gretchins (plast.) = 400 F port inclus, ou éch. vs fig. contre jeu. Tél. à Jérémy au : (16) 81 46 67 40 (25300).

— Vds figurines peintes pour Warhammer Battle (et jeux de rôle, jeux de plateaux). Michel au : (1) 39 80 87 00 en soirée.

— Vds JdR + suppléments tb prix : Nephilim, Bitume, MK5, Empire Galactique, Cthulhu, Vallée des Rois. Fabien au : (16) 40 70 60 62 (44600).

— Vends mondes AD&D, Forgotten Realms, Dark Sun, Ravenloft, 4 Bestiaires, Campagnes, scénarios, règles et compléments divers. Tél : (16) 54 24 18 53 / 47 37 90 92.

— Vds Cyberpunk 2020 Bitume MK5 Warhammer et Guet-Apens, prix intéressant. David au : (16) 78 05 03 83 répondeur (69 Brignais).

— Vends divers JdR : Elric, R. de Dragon 2, Paranoïa + suppléments. Demander Mathieu au : (1) 46 44 69 52.

— Vds Ruines de Montprofond 150 F, Ravenloft 100 F, Nephilim 110 F, Écryme 110 F, Ambre 130 F, Chevaliers d'Ombres 130 F. Renaud au : (16) 57 51 00 26.

Bon d'insertion d'une petite annonce

(à découper ou à photocopier)
A retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n° 94
Parution n° 95 : 5 juin 96. Date limite : 17 mai 96.

Classement

☐ Vente ☐ Achat ☐ Club ☐ Divers ☐ Echange ☐ Partenaire

Des centaines d'annonces sur 3615 CASUS Rubrique PA

L'actualité du jeu

En direct de la rédaction

Soirée Enquête dans le collimateur ?

On croyait naïvement que les rôlistes étaient, dans ce monde de plus en plus analphabète, des champions de la lecture. Ça n'est pas toujours le cas, comme le montre l'anecdote suivante. Une rumeur circule ces derniers temps, disant que les *Soirées enquêtes*, de SPSR, seraient vraiment pas terribles. Rumeur bizarre, puisque nous à *Casus*, on avait trouvé ce produit original et bien imaginé à plus d'un titre. Or surprise, il nous est apparu que la rumeur était née... de l'article de *Casus** ! Je reprends donc, perplexe, l'article de Tristan Lhomme pour le relire : « Et une très bonne idée... La première grande qualité de S.E. est la légèreté des structures... premier GN gérable par une seule personne. Bla bla... système bien pensé... bla... le système de points d'action fonctionne bien... j'attends le suivant avec l'intention de le faire jouer dès sa sortie. » Bon, je relis aussi les deux ou trois critiques : sont-elles rédhibitoires ? On signale qu'un joueur hyperactif ou au contraire immobiliste peut déséquilibrer le jeu, mais on donne un conseil pour l'éviter. De même pour l'absence de règle sur les armes à feu. Et si des indices peuvent mener rapidement certains à soupçonner le coupable, comme dit Tristan : « Il y a bien assez d'intrigues secondaires pour occuper tout le monde durant plusieurs heures. » Bon alors ? Renseignements pris, il semble bien que certains critiqueurs se soient limités, en fait de lecture, non pas à l'article, mais au seul encadré « L'avis de Casus », et encore... pas en entier ! La ligne « On regrette » leur aura suffi (et encore pas en entier non plus : ils n'ont lu que « une intrigue trop évidente » qui portait sur ce premier titre) pour dénigrer toute la série... Ce qui ne serait que risible s'il s'agissait d'un supplément d'un gros éditeur est évidemment beaucoup plus dommageable pour une jeune société comme SPSR. Alors que doit-on faire ? Les auteurs qui ont de nouvelles idées n'ont plus le droit à la moindre erreur lorsqu'ils essuient les plâtres ? Ou *Casus*, qu'on taxe volontiers de « neutre bienveillant » ne peut-il élever le moindre soupçon de critique sans lâcher la bride aux dénigreurs frénétiques ? Il est un peu triste de constater que ceux qui s'indignent lorsqu'une émission de télé saucissonne les propos des joueurs pour leur faire dire l'inverse de ce qu'ils pensent, font la même chose à la lecture d'un article de *Casus*.

Didier Guiserix

* Voir dans CB n° 93 p. 28.

ERRATA

Pour L'ère de la vapeur (*Château Falkenstein*). Voir le Coup d'œil p. 16.

Page 10. BMW i-3 Vapo-mobile. Solidité : 80 (pas 60).
Page 11. Automotive Mercedes SL. Solidité : 60 (pas 50).
Page 12. Automotive Renault. Solidité : 80 (pas 60).
Page 13. Automotive Rolls-Royce. Solidité : 80 (pas 60).
Page 15. Vélocipède à vapeur. Solidité : 20 (pas 40).
Page 46. Aéro-cuirassé bavarois. Solidité : 180 (pas 170).
Page 66. Typique navire cuirassé de l'Union (Monitor). Solidité : 120 (pas 160).
Page 67. Typique navire cuirassé confédéré (Merrimack). Solidité : 140 (pas 170).
Page 68. Sous-marin. Solidité : 100 (omission).
Page 69. Le Nautilus. Solidité : 160 (pas 180).
Page 77. Projecteur de rayons magnétiques. Taille : Moyenne (omission).
Page 79. Lanceur de foudre. Taille : Grande (omission) et Solidité : 120 (pas 115).
Page 87. Canon Verne. Solidité : 220 (pas 250).

Tribune

Cinq ans de fanzinat...

Depuis cinq ans, je reçois en moyenne une vingtaine de fanzines par mois pour faire ma rubrique. Je les lis tous.

Hélas !
Je n'ai ni le temps ni l'envie de faire des statistiques, mais sur ces vingt zines, il y en a en moyenne entre cinq et dix qui, objectivement, ne méritent pas grand-chose de plus qu'un aller simple vers la poubelle la plus proche. Copies doubles écrites à la main avec des taches d'encre partout ; photocopies oscillant, selon les cas, entre l'immonde et l'à peine lisible ; bandes dessinées consternantes gribouillées par un tétraplégique fâché avec l'orthographe ; private jokes beaufesques à la pelle ; polémiques féroces dans des verres d'eau ; aides de jeu somnifères ; scénarios incompréhensibles ou pompés à droite et à gauche... la liste des horreurs s'étend à l'infini. Quant aux lettres d'accompagnement, elles oscillent entre le comminatoire (« voilà ce que vous devez dire dans votre rubrique ») et le franchement lèche-bottes (« ô grand Tristan Lhomme sans qui Casus ne serait plus Casus... (1) »), en passant par l'implorant (« voici le fruit de longs mois de labeur épuisant où nous avons mis toute notre âme. Surtout, n'en dites pas de mal, ça nous briserait le cœur »). Certes, les zines totalement catastrophiques sont minoritaires. La majorité se trouve dans une sorte de zone crépusculaire, passant, d'une fois sur l'autre, du « sans grand intérêt » au « sympa ». Même en mettant ceux-là de côté, il reste suffisamment de « bons » zines pour m'occuper. Ceux-là proposent des aides de jeu intéressantes, des scénarios bien construits, des critiques argumentées (et souvent, aussi, des BD lamentables. C'est étrange, mais c'est comme ça). Mais, à de rares et miraculeuses exceptions près, la forme et le fond ne sont pas toujours en harmonie avec les intentions. Lorsqu'il y a dix fautes d'orthographe par phrase et que la maquette vous donne mal au cœur, il devient difficile de se concentrer sur les textes... Et trouver chaque mois une dizaine de manières diplomatiques de dire « bof » finit par être singulièrement usant, à la longue. Donc, je vous le dis tout net : dépouiller les zines, c'est un boulot de fou !

Et pourtant, je ne suis pas près d'arrêter
Parce que c'est également passionnant ! Après tout, tous les zines sont, d'une manière ou d'une autre, la concrétisation d'un rêve. Il y a toujours quelque chose à sauver. Peut-être pas ce que les auteurs voulaient y mettre au départ, mais une formule, un bout de phrase... et puis, tous les adjectifs désagréables dont je vous assomme depuis le début sont des jugements basés sur des critères professionnels. En réalité, la règle d'or est « surtout, ne comparez pas un zine avec un supplément pro. Comparez-le à d'autres zines ». S'il s'avère qu'il peut supporter la comparaison avec un supplément ou une revue professionnels, tant mieux, et cela vaut la peine de le signaler (soit dit en passant, par rapport au moment où j'ai repris la rubrique Zines, début 91, j'ai l'impression qu'il y en a de plus en plus). Mais de toute façon, à de rares exceptions près, ce n'est pas l'objectif du fanéditeur... Pourquoi fait-on un fanzine ? La première réponse est : pour se faire plaisir. Ce n'est pas la plus intéressante, malheureusement. Si, pour certains, c'est une motivation comme une autre, pouvant donner des résultats très honorables, d'autres en oublient carrément qu'ils ont des lecteurs. La seconde réponse est : pour dire quelque chose. Le « quoi » est, au fond, peu important. A ce niveau, c'est le « comment » qui compte. Les fanéditeurs qui font des phrases cohérentes et qui présentent leurs textes de manière lisible peuvent compter sur ma gratitude éternelle. En fait, tant que ceux qui ont des choses à dire et qui arrivent à les exprimer continueront à faire des zines, je continuerai à les lire... Et comme, dans cette catégorie, le renouvellement est lent, mais constant, je risque de continuer encore un bon moment.

Tristan Lhomme

(1) Ne riez pas, ça m'est arrivé ! D'ailleurs, celle-là, je l'ai encore.

L'actualité du jeu

Debriefing

Le Salon des jeux de Paris

Plus de 200 000 visiteurs pour les deux Salons confondus (maquette + jeux), c'était a priori l'assurance de retombées positives pour notre hobby, ne serait-ce qu'en termes de notoriété. Sur le stand Casus, qui fêtait la mensualisation du magazine, les plaquettes *Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est?* sont d'ailleurs parties comme des petits pains. De nombreux lecteurs sont également venus nous faire part de leur satisfaction quant à la nouvelle formule – et nous ont glissé au passage quelques petites remarques, style « ça serait encore mieux si... ». A l'heure qu'il est, nos escl..., pardon, nos rédacteurs redoublent d'efforts pour satisfaire leurs monstrueuses exigences. L'actualité du jeu, cette année, c'était avant tout *Guildes*, sur le stand MultiSim (décoré pour l'occasion façon *L'île aux pirates*). Jeu de cartes *et* jeu de rôle, il semble que les efforts des concepteurs aient largement porté leurs fruits puisque l'un comme l'autre ont été très bien accueillis, et ont reçu de la part du public des échos plus que favorables. Dans le même temps, Siroz nous présentait en avant-première un jeu de cartes qui ne sortira que dans quelques mois (nom de code : *Abracadabra*). Ça se règle entre magiciens, mais ça ne se collectionne pas et c'est horriblement drôle. Un nouveau « carton » dans la lignée d'*Il était une fois...* ? Chez Oriflam, on affichait carrément un sourire satisfait : les ventes de *Mekton Z* semblent plus que prometteuses. On a beaucoup joué pendant ce Salon : les stands Descartes et Ludodélire n'ont pas désempli et *l'Œuf Cube*, tout à fait dans l'air du temps, est allé jusqu'à proposer des démos *Cthulhu 90/X-Files* (« Scully, crois-tu en l'existence des Grands Anciens ? »). Ambiance croisades sur le stand du petit nouveau SPSR, où les démos miles Christi auront permis à certains d'endosser le temps d'une partie les chausses et le haubert des chevaliers du Temple. Et découverte du monde impitoyable du jeu et de la durée marathon du Salon pour les nouveaux, comme Dilintel avec son jeu de cartes *DragonNet*, ou ACJT avec *EmpyriuM*. Au hasard des allées, on aura également pu croiser pas mal de têtes connues de dessinateurs : Caza, Thierry Ségur et Rolland Barthélémy se sont notamment laisser aller à quelques séances de dédicaces, pour la plus grande joie de leurs (nombreux) admirateurs, comme l'on fait les dessinateurs de cartes qui ne désespèrent pas d'atteindre leur notoriété. Au chapitre des regrets : un prix d'entrée toujours élevé (surtout quand on ne s'intéresse pas du tout aux maquettes, et qu'on désire venir plusieurs jours de suite pour participer aux démos, ou rencontrer des auteurs présents des jours différents), peu de temps forts, et le fait que la plupart des visiteurs n'aient pas pu, ou pas osé, parler avec leurs créateurs de jeu favoris – lesquels étaient pourtant présents, mais cachés derrière leur anonymat (l'année prochaine, s'il vous plaît, plus de badges « M. Exposant »)! Au final, un Salon tout à fait honorable et plein de bonnes résolutions pour l'année prochaine. Plus que onze mois à attendre...





◀ Lavoix-Carli le Noir et Julien Delval le Gris s'appliquent comme des fous sur le stand Multisim

▲ L'un des plus talentueux des illustrateurs de Magic était venu des USA pour poser sa griffe sur un maelström de cartes : Mr Dan Frazier !



▲ Patrick Backlund était venu de Suède pour récompenser les vainqueurs du premier Championnat de France de Doomtrooper : José A-Phok et Jérôme Lapassas qui iront le retrouver au pays du Stimorol et du Crispro! pour la super finale...



◀ Philippe Caza le Blanc et Alexis Santucci le Noir dédicacent Cthulhu et Thoan sur le stand Descartes. (O.V.)



▶ Les voleurs de Nightprowler préparent un mauvais coup au garage Siroz.

Ambiance orientaliste pour miles Christi chez SPSR. ▼



« Excuse-moi, sale nabot, mais tu as oublié de te gratter la tête. Tu dois me donner une carte, ver minable. » « Ok, maître, la voici, poil au sourcil. » « Mais non, tu ne dois plus dire « poil au... », tu as redérivé le sort sur Marc. » « Merci de me le rappeler, mais toi tu ne devais pas parler durant encore 30 secondes, donne-moi donc une carte. Merci super... Hop, je lance un sort ! » Partie de test du prochain jeu de Siroz sur le stand Casus... ◀

Initiatives

Vacances ludiques

● L'association GAEL organise, pour la douzième année consécutive, ses stages Rêve de Jeux en juillet et en août. Au programme : grandeur-nature, jeux vidéo, ateliers divers, soirées feu de camp, et bien entendu, jeux de rôle et jeux de simulation. Il existe deux formules (13/17 ans et adultes) et plusieurs durées de séjour possibles (de 7 à 19 jours). Pour cette année, l'association recherche des animateurs de plus de 19 ans possédant le BAFA et une bonne connaissance des jeux de simulation. Pour tous renseignements : GAEL association Loi 1901, 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. Tél : Jean-Pierre Boillon au (16) 72 61 16 39.

● Avis à tous les scénaristes en herbe ! Philippe Ulrich, le fondateur du studio de jeux vidéo français Cryo (*Dune*, *Megarace*, *Lost Eden*) vient de créer une école d'écriture de scénarios afin de rassembler les jeunes talents intéressés par le cinéma et le multimédia ! Vous pouvez le contacter à l'adresse suivante : Philippe Ulrich, Cryo, 24 rue Marc Séguin, 75018 Paris. Tél : (1) 44 65 25 50.



Créateurs, à vos maquettes !

Si vous pensez avoir créé un jeu original et inédit, vous pouvez tenter votre chance au 17ᵉ Concours international de créateurs de jeux de société (pas de jeux de rôle !) organisé par la ville de Boulogne-Billancourt, un concours qui a déjà couronné des lauréats tels que *Formule Dé* et *Condottiere*. Attention ! Vous avez jusqu'au 30 juin pour présenter votre chef-d'œuvre au 17ᵉ Concours international de créateurs de jeux de société, 22 rue de la Belle-Feuille, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél : (1) 47 12 77 09.

Très animé

Le magasin *VirtuaStory* (9 rue Aimable Lagane, 83500 La Seyne-sur-Mer) propose de très nombreuses animations et concours tout au long de l'année. Des exemples ? Initiation à *Space Hulk*, tournois de *Magic*, concours de peinture sur figurines, etc. Contactez-les pour plus de détail au (16) 94 94 85 49.



Clubs

● **Sceaux.** L'association *Max Rébo Band* organise des parties de jeux de rôle tous les vendredis soir à Sceaux (92). On y joue à Chimères, In Nomine Satanis, Shadowrun, Star Wars, Nephilim, L'appel de Cthulhu, etc. Joueurs confirmés et débutants sont les bienvenus. Renseignements complémentaires auprès de Jean-François au (1) 41 13 78 37.

Vos zines

Nouveaux

● **L'éclaireur** n° 0, 33 p., 10 F, bimestriel. Un bon premier numéro, avec entre autres une aide de jeu intéressante sur Innsmouth (pour AdC), plus des scénarios (AdC, Star Wars). David Maury, 28 chemin Pottier, 91760 Itteville.

● **L'écrit des Kranamythes** n° 1, 48 p., 15 F. Scénarios Vampire, AdC, Cyberpunk, aide de jeu Warhammer et Gurps Conan. En fait un n° 2 sournoisement déguisé, et pour être sûrs de leur coup ils ont laissé passer un an depuis le n° 0. Pas vraiment un nouveau, donc, mais vu le délai entre les deux numéros... Émmanuel Bernat, 334 rue Tour de l'évêque (appt. 15), 30000 Nîmes.

● **L'épopée de Mah-FhyFaaThy** n° 1, 35 p., 20 F, périodicité inconnue. Remporte, de très loin, le prix du titre le plus illisible du mois. Pour le reste, le contenu est très bien, avec notamment une très bonne idée, un scénario AdC, un peu de Nephilim... M. Bouland, 15 Mail F. G. Lorca, 93100 Noisy-le-Grand.

Anciens

● **L'aiguiller** n° 2, 142 p., 30 F + port, périodicité inconnue. Ambre, encore Ambre et toujours Ambre, avec de très longs comptes rendus de partie, et un petit poème. Intéressant pour les fans du jeu et de Zelazny. François-Xavier Guillois, 19 rue des Écoles, 92330 Sceaux.

● **Bulletin universel de fanzinologie** n° 4, 8 p., bimestriel. Suite de l'excellente série d'articles sur la genèse d'un zine, qui contient tous les bons conseils que je n'ai pas la place de vous donner. Chaudement recommandé si vous voulez vous lancer. Nicolas Tonti, 36 chemin de l'Olivaie, 83200 Toulon.

● **Fumble** n° 46 à 50, env. 20 p. chaque, 1,25 $C pièce, mensuel. Nouvelles, comptes rendus de partie... une formule un peu particulière, mais qui a eu tout le temps de se roder et qui tourne bien. S. Savard, 2114 bd Pie XI nord, Val-Bélair, Québec, Canada G3J 843-8041.

● **Jeux d'rôles** n° 3, 42 p., 6,70 F de frais de port, apériodique. Plein de choses sympas, avec des aides de jeu pour Vampire, INS/MV, Full Metal Planète, WH 40, 000... J'ai bien aimé aussi l'article sur les MJ. Nouvelle adresse : 29 allée du Bosquet, 77200 Torcy.

● **Pêcheurs de lune** n° 18, 36 p., prix et périodicité inconnus. À noter, dans les choses utiles à tous les MJ, une liste de plusieurs pages de prénoms médiévaux. Le reste est axé Chimères/Hurlements, et intéressera moins de monde. Il est juste dommage qu'ils aient oublié de mettre leur adresse !

● **Vampire Dark News** n° 2, 32 p., 22 F, bimestriel. Où il n'est question que de vampires, dans toutes leurs déclinaisons : littéraires, rôlistiques, cartesques (un tout petit peu). Sandrine Armirail, 22 allée Claude Monet, 92300 Levallois.

● **Zombie** n° 5, 40 p., 20 F, trimestriel. Encore des vampires, mais cette fois dans INS/MV. A signaler aussi un scénario Capitaine Vaudou, un autre pour l'AdC... Nouvelle adresse : Alexandre Laval, 25 rue E. Renan, 92190 Meudon.

Un bonjour en passant à...

● **Entropix** n° 4, 30 p., 20 F, périodicité inconnue. Suite de la présentation des dieux romains pour INS/MV, scénario Cthulhu...

● **Magistri Liber** n° 2, 31 p., 5 F, trimestriel. Magic, MV, Bitume, Star Wars.

Les clubs sont sur 3615 Casus rubrique CLU

Tous les fanzines sur 3615 Casus rubrique ZIN

- **Les petits échos du club Pythagore** n° de janvier, 20 p., bimestriel. Quelques news, la reprise d'un de nos Destination Aventure...
- **Réalités** n° 21, 17 p., 1d4 FS/1d20 FF, bimestriel. Toujours que du GN, toujours en Suisse.
- **Séléné** n° 12, 8 p., 2 timbres, bimestriel. Plein de petits articles historiques, d'un intérêt variable.
- **Le Troubadour** n° 5, 27 p., 4 FS/15 FF/100 FB, trimestriel. La suite d'un monde méd-fan, un scénario multijeu, une aide de jeu pour Space Hulk.
- **Zéro** n° 4, 8 p. A5, 25 F/6 n°, apériodique. Critiques de Conspirations et d'Il était une fois..., quelques conseils d'achat pour les débutants.

Tristan Lhomme

Notre minitel

Aucune panne, pas de pirates, aucun scandale en vue.
Il y a longtemps que 3615 CASUS n'avait pas connu une période aussi paisible.
Ah, ça fait du bien...

Roleplay on Internet

L'actualité télématique étant relativement pauvre ce mois-ci, profitons-en pour parler d'un petit truc sur Internet, vous savez, le grand frère du minitel. Je sais, tout le monde n'a pas encore la chance d'avoir un modem et un Pentium de l'enfer, mais il se pourrait bien que les « autoroutes de l'information » (ne riez pas) représentent l'avenir des jeux de simulation. En effet, Sierra, célèbre éditeur de jeux vidéo, a depuis quelque temps ouvert *The Realm*, un univers médiéval-fantastique virtuel dans lequel les Netsurfers peuvent se promener, se rencontrer, discuter, se taper dessus, collaborer, vivre des aventures... bref : pratiquer quelque chose











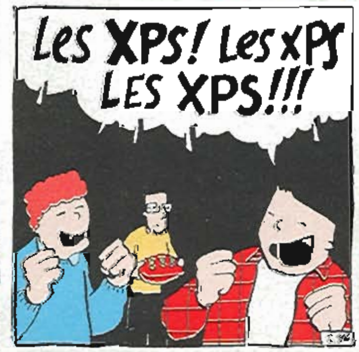












Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même.
Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques, répartis en France et en Belgique, pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, les responsables de l'initiation vous attendent, pour :
– vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
– vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures. Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Paris : Club Loisir Dauphine (CLD)
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris, métro Porte Dauphine. Tél. club : (1) 44 05 44 38. Responsable : Frédéric Savary Tél. : (1) 47 55 02 36. Horaires : vendredi 18h-24h.

Bruxelles : Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique. Responsable : Michel Van Langendonck. Tél. : (19/32) 02 / 511 80 77. Boutique : L'enfer du jeu, même adresse. Horaires : initiation le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant).

Afin d'assurer une bonne disponibilité, deux structures vont se relayer sur Dijon :
Dijon : MJC Montchapet
3 rue de Beaune, 21000 Dijon. Tél. club : (16) 80 55 51 65. Responsable : Régis Nuke, tél. : (16) 80 78 16 66 le soir. Horaires : samedi 14h-20h. Boutique : voir ci-dessous.
Dijon : MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle
Rue des prairies, 21800 Quétigny. Tél. club : (16) 80 46 35 73. Responsable : Aubert Bonneau, tél. : (16) 80 46 35 95. Horaires : vendredi et samedi à partir de 20h30, samedi 14h30 (appeler avant). Boutique : Excalibur, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél. : (16) 80 65 82 99.

Bordeaux : ABL
Faculté de Bordeaux I, salle 101 1er étage, bât. Math/Administration, 351, cours de la Libération 33405 Talence. Responsables : Xavier-François Roblot, 7 rue Ligier, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 98 50 92. Horaires : samedi 14h-19h tous les 15 jours, 2e et 4e samedis du mois (il est préférable de contacter l'un des responsables). Boutique : Le Temple du jeu, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 44 61 62.

Tours : Hommes & Démons
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. Responsable : Alain Duchamp, tél. : (16) 47 54 37 55. Horaires : une semaine sur deux (contactez le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. Boutique : Poker d'As, Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours.

Montreuil : Sortilège
Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil, tél. : 42 87 43 12. Responsable : Franck Godefroy, tél. : (1) 48 57 08 78. Horaires : mercredi 14h-18h, vendredi 20h-24h, samedi 14h-24h. Boutique : L'Œuf cube, 21 rue Linné, 75005 Paris, tél. : (1) 45 87 28 83.

Nancy : Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 32 80 52. Responsable : Jean-Sébastien Lutz, tél. : (16) 83 36 58 10. Horaires : samedi 14h-19h, et 21h-8h. Boutique : Excalibur, 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 40 07 44.

Les Ulis : Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis, tél. : (1) 69 07 02 03. Responsable : David Le Gall, tél. : (1) 64 46 64 31. Horaires : vendredi soir à partir de 20h30. Boutique : Rêve de Licorne, 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay, tél. : (1) 69 28 80 51.

Boulogne : Ludothèque d'Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne ; tél. : (16) 41 41 92 51. Responsable : Fabrice Barboni. Horaires : mercredi, 14h/18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable). Boutique : *Jeux Descartes*, 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : (16) 43 26 79 83.

qui ressemble beaucoup à un vrai jeu de rôle. The Realm est en 3D et bénéficie d'un look suranné qui n'est pas sans rappeler l'antique série des jeux *KingQuest* (éditée par Sierra, ce qui explique tout).

Il a gagné !

C'est Patrick Vouillamoz (Nice) qui a remporté notre Quizz « Spécial Internet » au terme d'une lutte acharnée. Il a gagné un joli modem !

Pour l'instant, tout cela n'en est encore qu'à ses balbutiements, mais on nous promet monts et merveilles : un univers gigantesque et évolutif, des aventures en tous genres, etc. Autant dire, que pas mal d'éditeurs préparent actuellement des projets du même type...
Signalons aussi qu'une nouvelle philosophie semble devoir animer les jeux sur le Net : celle des « clients-serveurs ». En clair, il devrait y avoir de plus en plus de logiciels permettant à des joueurs de créer leurs propres scénarios et de les proposer ensuite aux amateurs du monde entier, en utilisant leur ordinateur (puissant, si possible) comme un véritable « centre-serveur. » D'ici quelques mois, il devrait donc être envisageable de créer ses donjons en 3D, puis d'en animer les PNJ et monstres comme le fait un MJ d'une partie classique, à la seule différence près que les joueurs pourront être australiens, japonais, guatémaltèques ou hongrois ! Intéressant, non ?
En attendant, si vous voulez essayer *The Realm*, branchez-vous sur l'adresse suivante : http://www.realmserver.com/download.html.
Vous obtiendrez ainsi les fichiers nécessaires pour jouer. Et tant que vous y êtes, jetez un coup d'œil sur *Meridian* 59, un « Multi User Dungeon » en 3D, auquel vous pouvez accéder par : http://www.boulevards.com/otherrealms/home.html.

Kit de connexion Internet

Ne changeons pas de domaine et rappelons qu'il est toujours possible d'obtenir une disquette de connexion permettant d'accéder à notre rubrique Internet en envoyant un chèque de 30 francs à Casus Belli -Télématique, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. N'oubliez pas de préciser quel type d'ordinateur vous utilisez ! Toutes nos excuses à ceux qui ont déjà commandé cette disquette et ne l'ont pas encore obtenue. Notre premier stock ayant été rapidement épuisé, nous avons demandé qu'il en soit réalisé une nouvelle version, plus « pédagogique », qui devrait être expédiée incessamment-sous-peu. Merci pour votre patience.

Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus – pour ne pas les rater, soyez vigilant ; « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

France. 1er semestre 1996. Comme chaque année, France Sup Open organise, pour une remise en juillet, le **Prix du jeune créateur de jeu de rôle et du jeune auteur de supplément**, ainsi que le **Trophée du meilleur fanzine de jeux de simulation**. Pour participer, renseignements contre une enveloppe timbrée à : Comité France Sud Open, 141 B rue Félix Mayol, 83200 Toulon. ✆ : (16) 94 91 10 34.

Perpignan. 15 février/15 mai. L'association DreamMaker organise un tournoi de duels avec des armes en latex, **Le Défi des Masques de Sélène**, mélangeant jeux de rôle, grandeur-nature, jeu de piste et faits historiques du XVIe siècle. ✉ : Boris Selles, 63 rue Émmanuel Chabrier, 66000 Perpignan. ✆ : (16) 68 61 02 80.

Brest. 3, 4 et 5 mai. L'association Terres des Rêves et le club JdR de Télécom Bretagne organisent le **8e Tournoi de l'Ouest**. Au programme : Vampire, Cyberpunk, L'appel de Cthulhu et AD&D ; initiations à Guildes, In Nomine Satanis, Ambre et Rêve de Dragon ; tournois de Diplomatie, de Magic et de paintball ; wargames et animations (mangas, jeux vidéo, films, etc.) ✉ : Severine Fusey, 16 rue Millet, 29820 Guilers. ✆ : (16) 98 07 55 70 ou e-mail (Guillaume. Deschamps@enst-bretagne.fr).

Paris. 4 mai. L'université d'Assas organise la **2e Coupe interécole de Diplomatie**. ✆ : Thomas Sebeyran au (1) 43 26 95 07.

Paris. 4 mai. Le club WARP 19 organise **un tournoi de Magic** type I, catégorie senior. ✉ : A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. ✆ : Alain ou Patricia au (1) 42 02 08 08.

Lyon. 4/5 mai. Le magasin Chantelouve organise **un tournoi de jeux de plateau**. Au programme : Zargos et Full Metal Planète le samedi, Symbioz le dimanche. ✉ : Chantelouve, 2 rue St-Georges, 69005 Lyon. ✆ : (16) 72 77 62 60.

Chartres. 4/5 mai. Au programme de la **1re Convention chartraine de jeux de rôle** : initiation et présentation de jeux de simulation (jeux de rôle, jeux de plateau et jeux de cartes) et concours Magic (homologué par Wizards of the Coast). ✉ : Cédric Sergent, 9 rue du 102e R.I., 28000 Chartres. ✆ : (16) 37 30 81 76.

Dijon. 4/5 mai. Les Gardiens de la Toison d'Or organisent leur **convention annuelle de jeux de simulation** à l'Espace Maladière, 21 rue Balzac. Sont prévus : des tournois de jeux de rôle (Rêve de Dragon, Warhammer, Pendragon, Star Wars, L'appel de Cthulhu) et des parties libres sur une foule d'autres jeux. Le week-end s'achèvera sur un repas champêtre. ✆ : Régis au (16) 80 78 16 66.

Paris. 5 mai. L'association des Créateurs de Rêves de Montmartre organise **un tournoi de jeu de rôle** au centre d'animation Hébert, 12 rue des Fillettes, 75018 Paris. ✉ : Centre d'animation des Abbesses, 10 passage des Abbesses, 75018 Paris. ✆ : (1) 42 62 12 12.

Claye-Souilly. 8 mai. Le club Magister Dixit, avec la collaboration de la boutique Le Centaure, organise **un tournoi de Magic** de type II à la salle des fêtes de la ville. ✉ : François-Xavier Massonnot, 43 rue de Charny, 77410 Claye-Souilly. ✆ : 60 26 51 50.

Erstein. 10/18 mai. Le **Festival Space Op 96** regroupe de nombreuses manifestations : cinéma (nuit du space opera, nuit Star Trek, rétrospectives), littérature (concours de nouvelles, dédicaces, rencontres, ateliers d'écriture), conventions (convention européenne Star Trek, nationale Star Wars), musique (divers concerts, dont les Legendary Pink Dots), jeux vidéos et enfin jeux de rôle (trophée Space Op sur le jeu Star Trek, un grandeur-nature, un tournoi Star Wars). Présence de notre rédacteur Roland Wagner, ainsi sans doute que de Jean Balczesak et Jean-Luc Bizien. ✉ : Jean Millemann, 37 rue des Aubepines, 67150 Krafft. ✆ : (16) 88 98 65 60.

Méaudre. 11/12 mai. Alteratio Realitatis présente les **Premières rencontres alteratiennes**, avec de nombreux ateliers (costumes, fabrication d'armes, relations public/joueurs, roleplaying, etc.), un repas médiéval en costumes et des démonstrations de jeux de rôle et de plateau. ✉ : A.R.L., 51 rue du Bon Pasteur, 69001 Lyon. ✆ : (16) 78 29 44 81.

Lambersart. 11/12 mai. Les Hérauts de Lambert organisent leur **2e tournoi de jeux de rôle** au centre Jules Maillot. Au programme : Shadowrun, Star Wars, Stormbringer et L'appel de Cthulhu. Il y aura également des présentations de jeux de cartes, jeux de plateau, wargames et jeux avec figurines. ✉ : Claude Dourlens, 34 boulevard Maréchal Vaillant, 59800 Lille. ✆ : (16) 20 53 63 12.

Colomiers. 11/12 mai. Le club L'Enfer du Jeu organise son **3e Salon du jeu de simulation**. Au programme : démonstrations de jeux de rôle, jeux de plateau, jeux de cartes, jeux vidéo et grandeur-nature. ✆ : (16) 61 78 60 52.

Villeneuve d'Ascq. 11/12 mai. Les **Rencontres villeneuvoises** (avec l'aide d'ASL News, Vae Victis, 39/45 magazine et les éditions Heimdal) permettront aux fans d'ASL de s'affronter amicalement, de s'initier ou de participer au tournoi **ASL Ring**. ✉ : François Boudrenghien, 4 rue du Blason, bât. 62, 59650 Villeneuve d'Ascq. ✆ : (16) 20 47 49 98.

Angers. 11/12 mai. Les Rêveries angevines organise, avec le soutien de la municipalité d'Angers et de Columbia Games Inc., le **1er Championnat de France Dixie** (jeu de cartes), sur Bull Run. ✉ : Rêveries angevines, 9 impasse du Puits rond, 49100 Angers. ✆ : (16) 41 68 12 03.

FUTUR

Fort de Condé. 17/19 mai. Alkhémia et Smoking et Cotte de Mailles organisent **un grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde de Kandahar, au fort de Condé, dans l'Aisne. ✉ : Alkhémia, c/o Jean-Jacques Marenco, 20 rue du Petit Pont, 93220 Gagny. ✆ : (1) 43 09 20 03.

Paris. 18 mai. Le club WARP 19 organise **un tournoi de Magic** type I, catégorie junior. ✉ : A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris ✆ : Alain ou Patricia au (1) 42 02 08 08.

Nanterre. 18 mai. La Cage aux Trolls organise son **2e Grand tournoi de Magic** en type III (sealed deck) sur Ice Age/Ère Glacière. ✉ : Yannick Mauray, 4 allée Edward Jenner, 92000 Nanterre. ✆ : (1) 47 25 45 34, ou e-mail : ymauray@planete.net.

Bouffémont. 18/19 mai. Les Forgerons de l'Épée organisent leur convention annuelle, **Les Monolithes 96**. Au programme, tournois Rêve de Dragon, Shadowrun et Nephilim, démonstrations de jeux de rôle (Star Wars, James Bond, JRTM), de jeux de plateau (Formule Dé, SuperGang) et de wargames (ASL, Space Marine). Le tout se finira par un apéro et un grand banquet, histoire de fêter les 10 ans du club. ✉ : Philippe Martin, 32 rue Brune, 95570 Bouffémont. ✆ : 39 91 86 39.

Quétigny-les-Dijon. 18/19 mai. L'Esprit des Ducs, en collaboration avec WotC et la boutique Excalibur Dijon, organise le **1er Championnat de Bourgogne de Magic**, en tournois de type II. Qualification pour le Championnat de France à Paris en juin. ✉ : L'Esprit des Ducs, rue des Prairies, 21800 Quétigny. ✆ : Aubert au (16) 80 46 35 95.

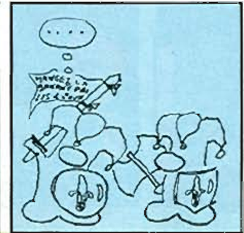
Dijon. 19 mai. Un tournoi de type III **« avant-première » Alliances** est organisé en paquet scellé, par Wizards of The Coast au lendemain du championnat régional ci-dessus. Ce tournoi sera une occasion unique pour chaque participant de découvrir la prochaine extension. Il est également qualificatif pour le Championnat de France, mais les inscriptions se prennent exclusivement auprès du Customer Service WotC. ✆ : (1) 43 96 35 65.

Laval. 25 mai. Le club L'Ego de l'école ESIEA-Ouest organise **un tournoi de Magic type I**. ✉ : Club L'Ego, ESIEA-Ouest, parc universitaire de Laval-Changé, 38 rue des Docteurs Calmette et Guérin, 53000 Laval. ✆ : Nicolas au (16) 43 69 53 48.

Monghol & Ghota









Noyon. 25/27 mai. L'association Arcanes organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde d'Osoltar, sur le site semi-troglodyte des Cinq Piliers. ✉ : Arcanes, c/o Franck Moreau, 27 rue Lamartine, 80000 Amiens. ✆ : (16) 22 80 06 99.

Parthenay. 25/27 mai. Le **grandeur-nature historique** *Le Chemin des Brumes*, organisé par l'association Éclipse et situé en 1350, se tiendra finalement au château de Ternay, près de Saumur. ✆ : Laurent Jactat au (16) 41 72 88 89.

Val-de-Reuil. 25/27 mai. L'association Ludélog présente les **4e Rencontres ludiques normandes**, qui se tiendront au centre sportif de la base Léry-Poses. Au programme : tournois et initiation aux jeux de plateau (tous les classiques ou presque), jeux de rôle (L'appel de Cthulhu, D&D, James Bond...), jeux de stratégie, etc. ✉ : Jean-Yves Filloque, 82 rue Grande, 27100 Val-de-Reuil. ✆ : (16) 32 59 54 09.

Saint-Étienne. 25/27 mai. Le Cercle du Chien Jaune organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** à Glaumas (43). ✉ : Damien Cottier, 6 rue Charles de Freycinet, 42000 Saint-Etienne. ✆ : (16) 77 37 99 14.

Poitiers. 1er/2 juin. L'association Hache & Dés présente *Non Nobis Domine*, un **grandeur-nature médiéval** qui se déroulera au château de Marconnay. ✉ : Hache & Dés, 4 rue d'Amsterdam, 37100 Tours. ✆ : Alain au (16) 47 54 37 55.

Hécourt. 1er/2 juin. L'association Chevalerie Initiatique organise un **grand tournoi médiéval** (version XIIIe siècle) avec joutes équestres, tournoi d'archerie, reconstitutions de bataille et festivités diverses. Attention : il ne s'agit pas d'un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : Chevalerie Initiatique, 6 rue du Moulin, le Clos de Chambines, 27120 Hécourt. ✆ : M. Léon au (16) 32 62 39 49.



Prochains numéros : 5 juin (95) et 3 juillet (96)

Date limite de réception des annonces de manifestations : 10 mai pour le numéro 95 (juin), 7 juin pour le numéro 96 (juillet). Écrivez-nous, faxez-nous (16 46 48 49 88) vos infos, mais ne nous téléphonez pas ! Avis aux annonceurs : soyez suffisamment précis dans vos indications. Futurs participants : pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle, les jeux de cartes ou le wargame (en général de 10 à 100 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 100 à 400 F en moyenne).

Haute-Loire. 30 juin/1er juillet. La célèbre campagne *Retour à la maison*, organisée par Alteracio-Realitatis-Lyon s'achève avec le quatrième et dernier chapitre de ce **grandeur-nature médiéval-fantastique**. *Io Geste du Dragon*. ✉ : A-R-L. B. Lacote, 51 rue du Bon Pasteur, 69001 Lyon.

Aisne. 6/7 juillet. L'association Lutiniel organise *Un si joli village*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui se déroulera dans la forêt de Wissignicourt. ✉ : Lutiniel, 19 rue Lahire, Boite 32, 75013 Paris. ✆ : Patrick au (1) 45 82 03 19 avant 22 h.

Parthenay. 6/21 juillet. Comme chaque année, le **11e Festival des Jeux** investit la ville toute entière. On pourra s'y initier à toutes sortes de jeux, y découvrir le Cyber FLIP, un espace entièrement consacré aux nouvelles technologies (CD-Rom, Internet, jeux vidéo, etc.) et y pratiquer jeux de rôle et de simulation, avec notamment la 4e Coupe de France de Warhammer JRF. ✉ : Festival des Jeux de Parthenay, Hôtel de ville, 79200 Parthenay. ✆ : Mathilde Laurore au (16) 49 09 90 06.

Laon. 13/14 juillet. Les Enfants des loups organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans une ambiance *Au nom de la rose*. ✉ : Les Enfants des loups, Fabrice Bonheur, 20 rue Carnot, 60180 Nogent-sur-Oise. ✆ : Fabrice/Valérie au (16) 44 55 41 28.

Strasbourg. 20/21 juillet. Le Cercle ludique alsacien de stratégie Argentoratum organise sur les hauts de Saverne un **grandeur-nature XVIIe siècle**, style cape et d'épées. ✉ : Centre socioculturel de la Montagne verte, 1 quai Flassmatt, 67200 Strasbourg. ✆ : (16) 88 52 17 30.

Toulon. 26/28 juillet. L'édition 96 du **France Sud Open** se déroulera cette année sur le thème du retour. Le lieu exact de la manifestation n'est pas encore connu (on croise les doigts...), mais toutes les animations habituelles seront au rendez-vous : tournois de jeux de rôle, de wargames et de jeux de plateau, concours de peinture sur figurines, semi-réél médiéval, etc. Des expositions, des spectacles médiévaux et des séances de dédicaces/rencontres seront également organisés. Plus d'information dans les prochains numéros. ✉ : Comité France Sud Open, 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne-sur-Mer. ✆ : (16) 94 06 07 80.

Laon. 31 août/1er septembre. Les Enfants des loups organisent un **grandeur-nature « L'appel de Cthulhu »** sur le thème des Années folles. ✉ : Les Enfants des loups, Fabrice Bonheur, 20 rue Carnot, 60180 Nogent-sur-Oise. ✆ : Fabrice/Valérie au (16) 44 55 41 28.

CÔTÉ JARDIN

Canton de Fribourg (Suisse). 11/12 mai. SCARe organise *La Quête héroïque du saint Graal*, un **grandeur-nature « médiéval-philosophique »**. Le lieu : de Hauterive à Rossens (10 km de marche !). ✆ : Stéphane Cardinaux au (41) 21 311 53 24 ; ou e-mail (reymondax@planet.ch).

Bacharach (Allemagne). 24/27 mai. La **7e RQ Con** (convention de RuneQuest) se déroulera au château Stahleck (à 100 km de Francfort). Au programme : ateliers divers, parties de RuneQuest, expositions, débats, et *Rise of Ralios*, un grandeur-nature dans lequel tous les représentants d'un même pays appartiendront au même peuple de Glorantha. Invité d'honneur : David Hall. ✉ : Jochen Seyffert, An der Bruchriede 2, 300880 Deutschland. E-mail (tschinke@nordwest.de).

Liège. 26/27 juillet. L'association Le Monde Oublié organise *Il ne peut en rester qu'un*, un **grandeur-nature** d'un genre un peu particulier, qui opposera deux clans celtes. ✉ : Le Monde Oublié, rue du village, 75-B-4557 Ramelot, Belgique.

Dans Casus Belli n° 95

parution le 5 juin 1996

É*chappées de son recueil à paraître chez La Sirène, les créatures de Caza envahissent les pages de Casus : sachez les combattre ou les amadouer...*

Grand Écran Cthulhu
Pour courir après « Le livre des Révélations », prévoyez vos passeports.

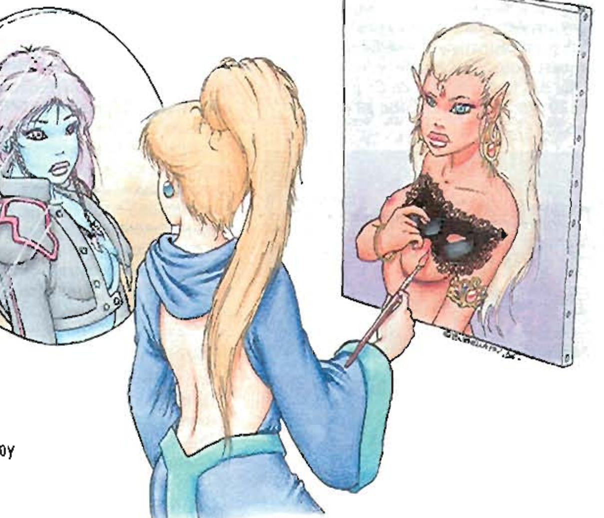
Marines & aliens

Space Hulk revient, et vous allez être contents.

Le dicton du mois prochain:
Pierre Rosenthal au lit
le dicton aux orties

Trombinoscope

Qu'est-ce qu'elle a ma gueule d'atmosphère ? Trois aides de jeu pour donner un physique à vos personnages, et... le jouer.



La Bellaminette du mois, par Bruno Bellamy

EMPYRIUM

Un nouvel éditeur français sort un jeu de science-fiction avec un système original.

Cartes : Voici Guardians, voilà Netrunner.

CASUS BELLI n°94 mai 1996. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : mensuelle. Dépôt légal : 2e trimestre 1996. n°8600977. Commission paritaire n°63.264. Copyright© CASUS BELLI 1996. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000F, durée 99 ans. Principaux associés : Mlle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. **DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. **RÉDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction : Fabrice Colin. Coordination wargame : Frank Stora. Coordination minitel : Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Assistant au secrétariat de rédaction : Tristan Lhomme. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Coucho, Cyrille Daujean, Ludovic Debeurme, Didier Guiserix, Christopher Longé, Eric Puech, Nicolas Ryser, Thierry Ségur. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes. Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26. **PUBLICITÉ.** Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 à partir de 9h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 326F, 11 numéros par an. Autres pays : nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par TSR, L'appel de Cthulhu est édité en français sous licence Chaosium par Descartes Éditeur, Star Wars est édité en français sous licence West End Games par Descartes Éditeur, In Nomine Satanis/Magnas Veritas est édité par Siroz Productions, Shadowrun VF est édité en français sous licence Fasa par Descartes Éditeur, JRTM est édité en français sous licence ICE par Hexagonal. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT, tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP, tél. : (1) 60.69.56.16.